

Poradnik do Gothic 2 Noc Kruka: Dark Saga

Spis treści:

Kopalnia

Niewolnik orków
Zaginiony żeglarz
W poszukiwaniu uzdrowiciela
Alchemik i demon
Kowal w kopalni
Amulet kowala
Kradzież pierścienia
Zabić Billa
Plan uciezki
Dziennik Harta
Szpieg orków
Uratować Sama
Zaufanie Tiksa
Sekret Juliano
Głodny Rumar
Ukochana Mia
Polowanie na szczury
Desperacka uciezka
Starożytny traktat i Kamienie teleportacyjne
Zdegradowany dowódca
Pijany ork
Zemsta Karashaka
Butelka wina
Mark i Juliano
Stawki na arenie
Arena
Obóz myśliwych
Wiadomość dla paladynów
Szacunek orków
Najemnik orków

Obóz orków

Dostawa rudy
Artefakty obozu orków
Stara tarcza paladyna
Poszukiwania amuletu
Zabić cieniostwora
Zapasy dla obozu

Uczeń Gor-Hara
Porywca dziewczyna
Arena orków
Ash-Kor
Sekret siły Vaka
Pełzacze w kopalni
Ulu-Mulu
Magiczna zbroja
Nowi niewolnicy
Sprytny złodziej
Tajemnicza jaskinia
Zbiegły niewolnik
Oddział paladynów
Nieznajoma
Zaginiony Brakash

Obóz piratów

Skradziona statuetka
Skarby Garda
Kurier
Oczyszczenie tunelu
Duch miecza
Brat w potrzasku
Pozbyć się konkurencji
Złoto Joe
Pomocnik dla Hansa
Myśliwy czy ofiara?

Obóz Ferokijczyków

Polowanie na trolla
Wielki połów ryb
Kamienie Adanosa
Pan Ivar
Skradziony łuk
Szkice mieczy
Krwawa królowa
Poszukiwanie run
Wielkie polowanie
Ruda dla Tobiasa
Poświęcenie
Wiadomość od Doriana
Mini zadanie (nie figuruje w dzienniku!)

Obóz paladynów

Złamana kusza

Zakochany Edwin
Zapasy na dnie
Oddziały zwiadowcze
Oczyszczanie świątyni
Rytuał oczyszczenia
"Prezent" od nekromanty

Zadania poza obozami

Przeszłość Francisa
Uczeń nekromanty
Ork-złodziej
Piedestał Trzech Smoków
Podróżnik
Stary pirat
Obóz przeklętych
Interesy z nekromantą
Magia krwi
Mglista przeszłość
Pradawna klątwa
Czarny Miecz

Królestwo śmierci

Królestwo śmierci

Świątynia czaszki

Część 1/4
Część 2/4
Część 3/4
Część 4/4

Kopalnia

1. Niewolnik orków

Drugie zadanie z rzędu, które otrzymujemy w grze, można nie zwracać na nie uwagi. Interesujących zapisów tam nie będzie. Najważniejsze co trzeba zrobić, żeby je zamknąć: odnaleźć uzdrowiciela, oczyścić sztolnię z pełzaczy, pokonać Ushaka (nie jest to konieczne, ponieważ niewolnicy nie zaczynają walki z Ushakiem), zostać mistrzem areny, prawdopodobnie ukończyć zadanie z kowalem, odnaleźć szpiega orków i po tym otrzymać list dla paladynów od Draksa oraz według rady Draksa spróbować uciec z kopalni przez porzuconą sztolnię i po tym porozmawiać znów z samym Draksem (to też nie jest warunek konieczny).

2. Zaginiony żeglarz

Przechadzając się po kopalni, spotykamy naszego byłego kapitana - Karera. Przy pierwszym dialogu opowie nam on o Laferze, później podczas wędrówki po kopalni dowiemy się, że nie znaleziono zaginionego. O Laferze dowiemy się od Karlo, okazuje się, że poszedł on do porzuconej sztolni, ale my nie możemy tak po prostu do niej wejść. Najpierw idziemy do Draksa i dowiadujemy się co i jak, po czym zostajemy wysłani do Wispa. U niego trzeba wyprosić zwój snu, po czym udać się do sztolni, uspić strażnika i wtedy dopiero wchodzimy do środka (w sztolni jest dużo przydatnych rzeczy i rudy, włączymy wszędzie i zbieramy każdą brytkę). Znajdujemy Lafera na końcu sztolni i wyprowadzamy go do wyjścia. Koniec.

[[Spoiler](#)]Porada: Jeśli macie zadanie W poszukiwaniu uzdrowiciela, to od razu rozmawiamy o tym z Laferem na ten temat! Zadanie W poszukiwaniu uzdrowiciela, patrz poniżej! [[Spoiler](#)]

3. W poszukiwaniu uzdrowiciela

Zadanie otrzymujemy od Draksa, do wykonania tego zadania trzeba dopełnić szereg innych zadań: Zaginiony żeglarz oraz Alchemik i demon. Kiedy znajdujemy Lafera, pytamy czy nie chciałby pracować jako uzdrowiciel. Wtedy wyśle on nas do Draksa z prośbą o udzielenie mu ochrony. Draks "uprzejmie" mu odmówi, więc zajmujemy się tym problemem sami, rozmawiamy z Laferem i ten poprosi nas o pomoc!

Porada: Otrzymamy podczas rozmowy zadanie Alchemik i demon, jego opis poniżej.

Kiedy wykonamy zadanie, Lafer zgodzi się pracować. Wracamy do Draksa po nagrodę i kończymy zadanie.

4. Alchemik i demon

Zadanie otrzymamy podczas wykonywania innego, W poszukiwaniu uzdrowiciela. Aby wykonać to zadanie, potrzebny będzie specjalny eliksir oraz miecz. Do eliksiru potrzebujemy żuwaczki pełzacza, więc albo idziemy do Harta i uczymy się je wyciągać, po czym idziemy do porzuconej sztolni, albo po prostu idziemy do porzuconej sztolni. W pierwszym pomieszczeniu, zaraz przy wejściu będzie beczka (połamana, do połowy w ziemi). Jeśli spojrzymy na nią z pewnej odległości, to zauważymy żuwaczkę. Bieremy ją i zanosimy Laferowi. Po tym, jak przynieśliśmy żuwaczkę, trzeba poczekać dobrą, póki alchemik przygotuje eliksir. Kiedy eliksir będzie gotowy, musimy znaleźć miecz. Miecz można otrzymać zostając mistrzem areny. Można też wykonać zadanie Amulet kowala - opis jest niżej. Gdy zdobędziemy miecz, przynosimy go Laferowi. Ten pokryje go eliksirem, po czym pozostaje czekać na noc (lub się przespać, nie polecam!) i przyjść do Lafera. Rozmawiamy z nim, po dialogu pojawi się wojownik cienia (dosyć łatwy w pokonaniu). Zabijamy go TYM mieczem. Rozmawiamy z Laferem i kończymy zadanie.

5. Kowal w kopalni

Zadanie otrzymujemy od Karlo, kiedy dowiemy się o broni. Z tym zadaniem związane są liczne trudności. Potrzebna jest odpowiednia kolejność rozmów:

1. Z Karlo o broni,
2. Z Borysem o niewolnikach.

Jeśli najpierw spytasz Borysa o niewolników a potem u Karlo o broni to zadanie się zablokuje, więc robimy tak, jak jest napisane.

Od Karlo dowiemy się, że na drugim poziomie kopalni jest kowal i to do niego odnosi połamane kilofy Wisp. Po dialogu z Karlo idziemy do Borysa, dowiadujemy się o niewolnikach. Borys opowie nam, że

Wispa próbował oszukać niewolników udając, że jest śmiertelnie chory. Idziemy w tej sprawie do Draksa i wypyujemy o szczegóły. Ten nam opowie, co znalazł w rzeczach Wispa: słoik z farbą. Odkupujemy ten słoik i maszerujemy do Wispa. Trzeba trochę pogrozić Wispowi, aż zgodzi się żebyśmy poszli zamiast niego na drugi poziom. Po rozmowie z Wispem idziemy do Ushaka, otrzymujemy kilofy i biegniemy na drugi poziom do kowala. Oddajemy kilofy kowalowi i kończymy zadanie.

6. Amulet kowala

Podczas wykonywania zadania Kowal w kopalni, a konkretniej przy rozmowie z nim (kowalem) o broni, ten poprosi nas, żebyśmy odzyskali jego amulet, który ten przegrał w zakładzie z Samem. Podczas drugiego spaceru do Kowala mówimy Ushakowi o rudzie (przy rozmowie o broni odpowiadamy, że potrzebujemy do samoobrony. Inaczej nawet nas nie będzie słuchać). Idziemy do Sama i pytamy o amulet, w odpowiedzi usłyszymy, że ten nie ma amuletu oraz dowiemy się o jego kłótni z Borysem. Idziemy do Borysa, próbujemy się coś o tym dowiedzieć, jednak nic z tego. Idziemy do Draksa. Draks wszystko nam opowie. Po rozmowie znów idziemy do Sama i opowiadamy o tym, czego się dowiedzieliśmy. Zgadza się rozgryźć Borysa. Musimy się dowiedzieć, czy ktoś nie zachodził nocą do jaskini Sama. Idziemy do Karlo i kupujemy informację. Ten opowie nam, że ktoś zachodził, ale nie wie kto. Informujemy o tym Sama. Sam poradzi nam przycisnąć Karlo. Od niego właśnie dowiemy się, że widział Wispa, który mówił śpiącemu Samowi na ucho, że na arenie wygra Liroy. Idziemy do Wispa i dowiadujemy się, że to prawda. Wispa nawet zgodzi się do wszystkiego przyznać przy Draksie. Powiadamy Sama, a potem Draksa. Po rozmowie z Draksem idziemy do Sama i mówimy, że jest nam potrzebny amulet. Otrzymujemy go, po czym zanosimy kowalowi i kończymy zadanie.

7. Kradzież pierścienia

Kiedy zapytamy Wispa czy będzie nas uczyć złodziejskich umiejętności, ten poprosi nas, żebyśmy ukradli pierścień Draksa. Leży on w jaskini, gdzie pracuje Draks. A dokładniej w beczce bez wieka. Przychodzimy do jaskini wieczorem, kiedy Draks wychodzi na arenę. Bierzymy pierścień i OD RAZU odnosimy go Wispowi. Nie można spotkać Draksa po drodze, inaczej ten od razu się na nas rzuci. Zadanie kończy się w momencie oddania pierścienia Wispowi, a my zyskujemy nowego trenera.

8. Zabić Billa

Podczas spaceru po kopalni spotykamy niewolnika - Lisa, który zaproponuje nam zabić niewolnika Billa w zamian za 10 bryłek rudy. Zadanie można wykonać na dwa sposoby, drugi o wiele bardziej opłacalny:

1. Zabić Billa.

Idziemy do jaskini gdzie pracuje Bill. Wspinamy się po drabinie gdzie pracuje Fint i na górze naciskamy na stertę belek. Bill zostanie martwy.

2. Wydać Lisa.

Idziemy do Ushaka i opowiadamy o zamachu. Ten każe nam zdobyć dowody. Idziemy do jaskini, gdzie nocuje Lis (jaskinia zaraz za plecami Artusa). W jaskini wchodzimy za skrzynki, po czym naciskamy na świecę. Otworzy się przejście, a wewnątrz będzie kufer. Bierzymy wszystko i wychodzimy. Czytamy papier i zanosimy go Ushakowi.

9. Plan ucieczki

Od Wispa możemy się dowiedzieć, za rudę oczywiście, jak uciec z kopalni. Objśni on nam część swojego planu. Idziemy do Karlo i pytamy go o worek. Obowiązkowo odpowiadamy, że worek jest nam potrzebny, aby się nam lepiej spało i kupujemy go. Przynosimy Wispowi. Teraz otrzymujemy następne polecenie. Potrzebna jest nam igła i sznurek. Idziemy do Harta. Pytamy go o te rzeczy i otrzymujemy zadanie Dziennik Harta. Jego opis jest poniżej. Gdy mamy już igłę i sznurek, biegniemy do Wispa. Ten opowie, co pozostało do zrobienia. Zgadzamy się na wszystko i oglądamy filmik. Na tym zadanie się kończy.

10. Dziennik Harta

Zadanie to otrzymamy podczas innego, mianowicie Plan ucieczki. Hart poprosił nas znaleźć jego dziennik, który zabrali orkowie. W tym może nam pomóc tylko Draks. Idziemy do Draksa i dowiadujemy się, co można zrobić. Okazuje się, że dziennik jest w magazynie, a klucz do magazynu ma tylko Ushak. Wisp może nam pomóc ukraść ten klucz. Rozmawiamy z nim o tym. Otrzymujemy od niego polecenie, musimy zaatakować Ushaka, a w tym czasie Wisp ukradnie klucz. Niestety, ale po wszystkim plan ponosi klęskę. W zamian za to Wisp darmowo nauczy nas złodziejstwa i przekaże nam rolę złodzieja. Kradniemy klucz. Uda się dopiero za trzedim razem (chyba że mamy dużo zręczności). Jest jeszcze druga opcja podczas rozmowy z Ushakiem. Denerwujemy go tak, że zadziwia go nasza zuchwałość i zamiast nas pobić, zwiększa nam dzienne wydobycie rudy o jedną normę. W tym wypadku Wisp kradnie klucz, ale nie uczy nas za darmo kradzieży kieszonkowej, więc polecam opcję z pobiciem. Gdy otrzymamy klucz idziemy na długi most niedaleko miejsca, gdzie pracuje Wisp. Obok czegoś, co przypomina portal, naciskamy przycisk i idziemy grasować po magazynie. Z kufra bierzemy dziennik i czytamy. Po tym odnosimy dziennik Hartowi, a zadanie się kończy.

11. Szpieg orków

Kupujemy informację od Draksa o niewolnikach, w wyniku czego ten nas poprosi, żebyśmy znaleźli szpiega orków. Trzeba pochodzić i pytać niewolników czy coś o tym wiedzą. Rozmawiamy z każdym imiennym niewolnikiem (rozmowa ze wszystkimi nie jest konieczna). Po tym idziemy do Rumara na arenę, ten sam rozpocznie dialog i zacznie nam grozić. Idziemy do Draksa i przekazujemy informację. Dalej trzeba iść do Karlo i powiedzieć, że znaleźliśmy szpiega. Po tym śpimy do północy (pierwszy raz kiedy się obudziłem, obok pojawił się Sam. Ale potem się nie pojawiał, więc trzeba iść do jaskini gdzie śpi: ta znajduje się obok jego żyły rudy). Po dialogu z Samem zabijamy go i bierzemy z ciała notatkę, którą oczywiście czytamy, po czym oddajemy Draksowi. Dostajemy nagrodę i kończymy zadanie.

12. Uratować Sama

Przy pierwszej rozmowie z Samem możemy się dowiedzieć, że jest on chory. W kopalni nie ma uzdrowiciela, więc trzeba zrobić dwie rzeczy: znaleźć medyka oraz poprosić go, aby wyleczył Sama. Do tego trzeba dokończyć zadanie W poszukiwaniu uzdrowiciela. Kiedy znajdziemy Lafera, opowiadamy mu o problemie Sama. Dzień później trzeba zajrzeć do Lafera i dowiedzieć się jak poszło (Lafer będzie stać koło Sama). Sam będzie wyleczony, ale nawet nie chce z nami mówić o nagrodzie, bo oddał ją (wg niego zasłużenie) Laferowi i na tym zadanie się kończy.

13. Zaufanie Tiksa

Od Karlo można się dowiedzieć, że Tiks oddaje orkom tylko połowę dziennej normy rudy. Idziemy do Tiksa i pytamy, jak to osiągnął. W dialogu ten powie nam, że może się z nami podzielić rudą zgromadzoną w wyniku oddawania mniejszej ilości Ushakowi, jeśli zdobędziemy zaufanie Draksa.

Następny dialog pojawi się z nim, kiedy zakończymy zadanie Szpieg orków oraz otrzymamy zadanie "Wiadomość dla paladynów". Po tym przychodzi do Tiksa, który opowie nam o swoim sekrecie siły. Jest to bryłka czarnej rudy, która, jak się okazuje, została skradziona. Tiks ze swoimi podejrzeniami wyśle nas do Wispa. Rozmawiając z nim, dowiadujemy się, iż kamyczek ma teraz Urtak. Rozmawiamy z Tiksem, który niestety nie pomoże nam w tym, ale da pewną radę. Dalej można albo po prostu pobić orka i zabrać rudę albo pójść do kowala i wziąć mocny bimber dla orka i nim go napoić. Jak dostaniemy rudę, natychmiast niesiemy ją Tikswi, dostajemy nagrodę i kończymy zadanie.

14. Sekret Juliano

Jeżeli podczas pierwszego dialogu z Juliano wygramy, ten da nam pewne zlecenie. Mianowicie trzeba sprzątnąć Kurta. Idziemy do Kurta i rozmawiamy z nim. Możemy też od razu go (Kurta) zabić. Jeśli dobrze poprowadzimy rozmowę, to dowiemy się, że Juliano jest byłym piratem i ukrywa to przed niewolnikami. Idziemy do Juliano i mówimy, że wiemy o sekrecie. Za zachowanie go w tajemnicy otrzymujemy 15 bryłek rudy. Lub za zabicie Kurta - tyle samo.

15. Głodny Rumar

Zachodzimy na arenę i rozmawiamy z Rumarem. Zapytany o to, czy może zostać naszym nauczycielem, daje nam niezłe lanie, po czym prosi o przystupę. Każe przynieść jedzenie. Przynieść mu można: chleb, rośliny lecznicze, grzyby, lecz nic mu nie smakuje. Rozmawiamy z Liroyem. Otrzymujemy od niego dziwny grzyb, który oczywiście przekazujemy Rumarowi. Zachodzimy za dwa dni i odsłuchujemy bardzo zabawny dialog. Zdobywamy tym samym nowego nauczyciela.

16. Ukochana Mia

Pod rusztowaniem w jednym z odgałęzień kopalni siedzi niewolnik o imieniu Dik. Rozmawiamy z nim, lecz z jego bełkotu rozumiemy tylko, że zaginęła jego ukochana. Żeby dowiedzieć się więcej idziemy do niewolnika Marka, który pracuje niedaleko. Pytamy go o Mia i dowiadujemy się, że to szczur. Idziemy do Dika i deklarujemy się mu pomóc. Ten podejrzewa Artusa, do którego się więc udajemy. Artus nic nie wie o zaginięciu. Wracamy do Dika i teraz mamy dwa różne warianty:

1. Można pójść do Draksa i powiedzieć, że to Artus jest złodziejem. Artus zginie, a my stracimy szansę oddawania bochenków chleba za rudę (nie polecam).
2. Można dogłębniej zbadać sprawę zaginięcia. Kiedy pójdziemy do Draksa i powiemy, że świadków nie ma, a Artusa jedynie oskarża Dik, ten odpowie nam, iż Fint ostatnio interesował się szczurem. Idziemy do Finta i rozmawiamy z nim o tym. Dowiemy się, że szczur jest w kufrze Juliano. Zostaniemy poproszeni o przyście za kilka godzin. Kiedy wrócimy, otrzymamy klucz do kufra Juliano. Teraz trzeba odciągnąć strażników od kufra. W tym celu idziemy do Dika i prosimy go o pomoc. Biegniemy do kufra Juliano i kiedy Dik zajmie strażników, otwieramy kufer. Pojawia się szczur (ze szczurem można trochę pochodzić po kopalni, ponieważ Dik długo stoi i tłumaczy się Juliano). Potem znajdujemy Dika obok miejsca, gdzie siedział, oddajemy szczura i kończymy zadanie.

17. Polowanie na szczury

Po wykonaniu zadania Ukochana Mia, a mianowicie w sytuacji, kiedy znajdujemy szczura, idziemy do Artusa i przepraszamy za to, że oskarżaliśmy go o porwanie. Otrzymamy od niego zadanie. Artus chce oswoić szczury, a następnie uraczyć się ich mięsem. Każe nam przynieść trzy bochenki chleba. Po przyniesieniu czekamy parę dni. Zachodzimy do Artusa i dowiadujemy się, że potrzeba mu jeszcze

chleba. Dostarczamy go i wypyтуjemy Artusa w czym problem. Dowiadujemy się, że szczury domagają się coraz więcej chleba. Proponujemy Artusowi pomoc. Przychodzimy do jaskini obok miejsca, gdzie siedzą orkowie w dzień i w nocy, palą fajki, trenują itd., wchodzimy do środka. Pojawiają się gigantyczne szczury, zabijamy je i idziemy do Artusa zakończyć zadanie.

18. Desperacka ucieczka

Dostawszy się na drugi poziom kopalni, trafiamy na nową partię niewolników, eskortowaną przez orków. Wśród jeńców jest Gregor. Rozmawiamy z nim. Pomagamy mu, po czym Barad zmusza nas do szukania zbiegłych niewolników.

1. Pierwszy niewolnik siedzi w jaskini gdzie zabiliśmy gigantyczne szczury w zadaniu Polowanie na szczury,
2. Drugi niewolnik stoi obok kufra Juliano,
3. Gregor natomiast tkwi na drugim poziomie kopalni, w spalonym domu. Gregora można albo zabić, albo mu pomóc. Jeśli go zabijemy to idziemy i powiadamy Barada. Jeśli postanowiliśmy pomóc mu uciec, to będzie nam potrzebny eliksir niewidzialności. Idziemy do Lafera. Ten z kolei powie nam, co trzeba przynieść do jego zrobienia (zdobędziemy je w kopalni z ciał duchów wojowników w zadaniu Kamienie teleportacyjne). Gdy wszystko przyniesiemy, odczekujemy jeden dzień po czym przychodzimy po eliksir. Odnosimy go Gregorowi, lecz działanie eliksiru jest troszeczkę inne, niż miało być. Nie zdradzę wam jakie, zobaczcie sami. W każdym razie powiadamy Barada i zamykamy zadanie.

19. Starożytny traktat i Kamienie teleportacyjne

Wyjaśnię te dwa zadania w jednym, ponieważ drugie otrzymujemy natychmiast po zakończeniu pierwszego.

Na drugim poziomie kopalni jest uczeń szamanów, Ur-Grah. Znalazł on pradawny traktat, którego nie może przetłumaczyć, ale że znamy Harta, to zgadzamy się pomóc w tłumaczeniu. Idziemy do Harta i dajemy mu przetłumaczyć traktat. Otrzymujemy od niego pożyteczną informację, z którą idziemy do Ur-Graha. Ten poprosi nas, abyśmy aktywowali teleporty (do tego zadania potrzebny jest srebrny miecz, który może zostać wykuty przez kowala z drugiego poziomu). Idziemy do każdego z teleportów, czytamy kartkę z zaklęciem, zabijamy ducha i bierzemy z jego ciała kamień ogniskujący, który ustawiamy na piedestale i wchodzimy w teleport! Robimy tak ze wszystkimi teleportami, po czym idziemy do Ur-Graha.

20. Zdegradowany dowódca

Rozmawiamy z orkiem Baradem, który opowie nam, iż wcześniej był prawą ręką Tarsa. Chciałby odzyskać dawne stanowisko. Do tego jednak musi zapewnić sobie poparcie dowódców orków:

1. Zar-Toka - wyrazi zgodę, jeśli zostaniemy mistrzem areny (orkowej),
2. Midara - ten wyrazi zgodę po rozmowie z nim,
3. Gor-Hara - on z kolei nie wyrazi bezpośrednio zgody, ale też nie będzie się sprzeciwiał,
4. Pakara - od Barada dowiemy się jak można przekonać Pakara. Do tego trzeba będzie zwiększyć wydobycie rudy w kopalni. Pakar powie nam, że ork Kalad nie wykonuje swojej pracy (zadanie Pijany ork).

Gdy otrzymamy zgodę wszystkich dowódców, idziemy do Barada i informujemy go o tym. Po nagrodę przychodzimy po trzech dniach, będzie on stał obok Tarsa.

21. Pijany ork

Podczas wykonywania zadania Zdegradowany dowódca, otrzymujemy to zlecenie od Pakara. Trzeba zmusić orka Kalada do zaprzestania nadmiernego picia oraz zachęcić do pracy. Próbujemy porozmawiać z orkiem, lecz ten jest zbyt pijany. Nie radzę mocno naciskać, albowiem może nam się oberwać. Pytamy kowala, czy nie sprzedawał orkowi trunków. Odpowiedź jest przecząca. Idziemy do Ushaka, dowiadujemy się skąd Kalad bierze trunki. A dokładniej, to że Kalad wstępuje do kowala. Wracamy do Prada i każemy wszystko wyśpiewać. Idziemy do Pakara, powiadamy go skąd ork bierze trunki.

22. Zemsta Karashaka

Wstąpiwszy do pomieszczenia, gdzie orkowie przetapiają rudę, rozmawiamy z Shonem. Przetapia on rudę i stempluje monety. Jeśli nauczymy się u niego stemplowania monet, to część narzędzi niezbędnych do tego procesu będziemy mogli kupić u niego. Lecz nie ma on kociołka do monet. Shon poradzi zwrócić się do Karashaka. Ork nam go jednak nie odda. Złoci za to zadanie, które będzie polegało na:

1. Wykradnięciu klucza od Midara i zabraniu z jego kufra pierścienia, po czym oddanie go Karashakowi (kufer znajduje się za jednym z namiotów w obozie orków),
2. Pozbawieniu Midara jego tytułu, do tego trzeba będzie dokończyć zadanie Zdegradowany dowódca.

Gdy załatwimy obydwie sprawy, idziemy do Karashaka i kończymy zadanie, który daje nam kociołek. Niestety, monet tak i nie uda się nam zrobić (bug w grze, który być może zostanie naprawiony w patchu 1.1, ale i tak warto wykonać samo zadanie - choćby dla XP).

23. Butelka wina

Wispa chce, żebyśmy mu przynieśli butelkę wina. Nie ma tu żadnej filozofii. Wino możemy znaleźć na platformie obok Sama. Wracamy do Wispa i kończymy zadanie.

24. Mark i Juliano

Gdy rozmawiamy z Markiem, ten poprosi nas, byśmy rozwiązali jego problem z Juliano. Idziemy więc do niego i go bijemy. Mimo to nie będzie jednak on chciał rozmawiać z nami o Marku. Ciąg dalszy zadania pojawi się po wykonaniu zadania Sekret Juliano. Rozmawiamy z nim, a on się zgodzi odczepić od Marka. Wracamy do Marka i zadanie zostaje zakończone.

25. Stawki na arenie

Za rudę dowiemy się od Wispa, że Darks przyjmuje stawki na walki na arenie. Idziemy więc do niego i pytamy go o to, czy my też możemy obstawiać walki. Ten się zgodzi bez problemu i tym samym zadanie zostanie zaliczone. Od teraz możemy codziennie obstawiać na arenie walki.

Uwaga: Pamiętajcie tylko, że jak zostaniemy najemnikiem, Draks nie będzie już od nas przyjmował zakładów.

26. Arena

Musimy zapytać Martina o arenę. Dowiemy się od niego, kiedy odbywają się walki oraz że musimy porozmawiać przed każdą walką z Ar-Karakiem. Możemy to zrobić pomiędzy 19:00 a 21:59. Będziemy musieli najpierw pokonać Liroya. Nie jest zbyt wymagający. Po zwycięstwie, będziemy mogli przyjść następnego dnia i walczyć z Rumarem. Tu sprawa jest o wiele trudniejsza. Jeśli wygramy, to do

pokonania zostanie nam tylko Martin - mistrz areny. Najlepsza taktyka na niego, to odskakiwanie do tyłu, gdy wykonuje atak, szybkie podbiegnięcie i zrobienie combosa. Gdy go pokonamy, idziemy do Ar-Karaka i dostajemy miecz, potrzebny do zadania Alchemik i Demon, a zadanie zostaje ukończone.

27. Obóz myśliwych

Aby dostać to zadanie, trzeba wykonać zadanie Dziennik Harta i zostać najemnikiem orków. Wtedy Hart poprosi nas, byśmy zanieśli jego dziennik myśliwemu Oswaldowi. Zgadzamy się. Udajemy się do obozu myśliwych i oddajemy go. Zadanie się zakończy. Uwaga! To zadanie należy zrobić przed kupieniem niewolników u piratów, w przeciwnym wypadku może się zbugować gra.

28. Wiadomość dla paladynów

Zadanie dostaniemy od Draksa, po wykonaniu zadania Szpieg orków. Mamy udać się do obozu paladynów i dostarczyć im wiadomość od niego. Draks opowie nam także o tajnym przejściu prowadzącym na powierzchnię, który znajduje się w opuszczonej sztolni. Udajemy się do tego przejścia.

[Spoiler] Niestety, będziemy mieli wielkie "szczęście" i okaże się, że przejście jest zawalone. Wracamy do Draksa. Powie nam, że musimy zostać najemnikiem orków, by się wydostać z kopalni. *[Spoiler]* Gdy wydostaniemy się na zewnątrz, musimy udać się do obozu paladynów i oddać wiadomość Timonowi - dowódcy oddziału. Na koniec wystarczy wrócić do Draksa i zawiadomić go o dostarczeniu wiadomości.

29. Szacunek orków

Zadanie dostajemy po zapłaceniu Fintowi bryłki rudy. Musimy zdobyć szacunek kilku orków. Najpierw idziemy do Marka. Przedstawia nam on swój plan. Musimy poprosić Lafera o zrobienie trucizny, którą podamy niewolnikom. Lafer jednak naturalnie potrzebuje składników.

Spoiler

Będziemy musieli przynieść mu 12 bryłek rudy, 4 kawałki surowego mięsa, 2 ciemne grzyby i 3 chwasty. Mięso możemy zdobyć podczas zadania Polowanie na szczury. Resztę składników bez problemu znajdziemy w kopalni. Zanosimy alchemikowi składniki i wracamy na następny dzień. Z trucizną idziemy do Finta i mu ją oddajemy. Musimy poczekać teraz kilka godzin, po czym wracamy do niego. Mamy rozdać butelki z trucizną nie rzucającym się w oczy niewolnikom.

Spoiler

Takim, którzy nie posiadają imienia.

Nie powinno być tu żadnych problemów. Mamy teraz szacunek Ish-Tara w kieszeni. Wracamy teraz do naszego kolegi. Fint wymyślił plan, dzięki któremu Ushak i Tarok się pobiją. Idziemy do Taroka i mówimy mu, że Ushak chce go zdegradować. Możemy teraz cieszyć oczy widokiem walki naszych orków :) Po walce rozmawiamy z Fintem. Ten powie nam, że jutro on i my zostaniemy przeniesieni na wyższy poziom.

Spoiler

Niestety nie wszystko pójdzie po jego myśli. Spotkamy go na 2 poziomie. Opowie nam on wtedy o swojej wielkiej porażce.

Po ponownej rozmowie z nim zadanie zostanie zaliczone.

30. Najemnik orków

Otrzymujemy to zadanie po zostaniu najemnikiem orków. Można nie zwracać na nie uwagi. Rozwiąże się samo z biegiem fabuły. Zakończy się po rozmowie z Tarsem.

Obóz orków

31. Dostawa rudy

Kiedy odwiedzamy kuźnię u orków, zwraca się do nas kowal Pak i prosi nas o przyniesienie z kopalni 3 skrzyń rudy, w tym celu radzi nam iść do Ushaka. Idziemy do Ushaka, a ten nie chce oddać rudy. Mamy wybór: albo pobić Ushaka i zabrać rudę, albo iść samemu, by ją zdobywać lub też możemy ją od niego kupić za 500 sztuk złota! Lepiej oczywiście iść samemu ją zdobyć - ruda w dalszym ciągu nam się przyda. Idziemy więc i drążymy żyłę (przy jej wydobywaniu HP nie spada, więc się nie martwmy) jak zdobędziemy 3 skrzynie (2 połówki skrzyni x3), pojawi się Pakar i nas pobije! Po tym pojawia się u Tarsa i zdajemy sprawozdanie z wszystkiego. Następnie idziemy do Paka i oddajemy rudę - na tym zadanie się kończy!

32. Artefakty obozu orków

Zadanie otrzymujemy od orka Taraka, trzeba zdobyć kamienne tabliczki dowódców żeby otworzyć magazyn orków (jak się wychodzi z kopalni, to zanim minie udomowionych wargów, po lewej stronie będzie coś, co przypomina portal - to jest właśnie ów magazyn artefaktów)!

[Spoiler] Tabliczki znajdują się u orkowych dowódców, wszystkie tabliczki trzeba ukraść!

1. U Tarsa
2. U Midara
3. U Zar-Toka
4. Na półce obok Ash-Kora
5. W namiocie (pierwszy namiot od mostu) - z tą tabliczką jest największy problem.

Podchodzimy do tabliczki i namierzamy cel. Wyjmujemy broń i naciskamy LPM przed tabliczką, potem chowamy broń, dalej odskakujemy do tyłu i prawym CTRL podnosimy tabliczkę. [Spoiler]

Kiedy będziemy mieli wszystkie tabliczki, idziemy do magazynu. Naciskamy dwa wielkie czerwone przyciski z czaszkami i po tym trzeba nacisnąć przyciski w poprawnej kolejności.

[Spoiler] 1. Na lewej ścianie granatowa

2. Na lewej ścianie biała

3. Na prawej ścianie biała

4. Na lewej ścianie czerwona

5. Na prawej ścianie czerwona

6. Na prawej ścianie fioletowa [Spoiler]

Po naciśnięciu przycisków magazyn się otwiera i dostajemy XP!

Po splądrowaniu orkowego skarbcza, kierujemy się na wykopaliska, znajdujące się za domem, w którym rezyduje Tars oraz placem treningowym dowodzoną przez Zar-Tok'a. Po lewej stronie od wejścia do jaskini Ash-Kor'a i Gor-Har'a znajduje się druga, nieco mniejsza pieczara, a w niej cztery kolumny (a raczej to, co z nich pozostało) - na każdej z nich możemy zauważyć przyciski, które naciśnięte w odpowiedniej kolejności, powodują scalenie twarzy prastarego bóstwa, widocznego w dwóch częściach na samym końcu jaskini. Kolejność aktywowania przycisków jest następująca:

[Spoiler] 1. Przycisk na środkowej kolumnie, nieopodal pracującego niewolnika,

2. Przycisk na prawej kolumnie, najbliższej od wejścia,

3. Przycisk na lewej kolumnie, znajdującej się głęboko w jaskini,

4. Przycisk na lewej kolumnie, nieopodal której rozmawiają orkowie. [\[Spoiler\]](#)

Gdy już uda nam się złączyć wizerunek bóstwa w całość, musimy przeczytać dwie ważne informacje, znajdujące się na pulpitach w lewej i w prawej części jaskini.

Po wykonaniu powyższych operacji nie pozostaje nam nic innego, jak tylko pomodlić się do wspomnianego wyżej bożka! Na tym zadanie się kończy, a my w nagrodę otrzymujemy pewien artefakt znajdujący się na kamieniu w centralnej części jaskini!

33. Stara tarcza paladyna

Zadanie otrzymujemy od orka Taraka, który opowie nam, że odebrał tarczę od jednego niewolnika. Idziemy do niewolnika Francisa, pytamy o tarczę i ten proponuje nam wykradzenie jej dla niego. Najlepiej kraść nocą i natychmiast przynieść Francisowi. Jak przyniesiemy Francisowi tarczę, ten będzie chciał, żebyśmy przysli pod stary dąb nad rzeką o północy! Idziemy o północy do dębu, wychodzimy z obozu orków i idziemy wzdłuż rzeki w lewo, tam zobaczycie Francisa! Rozmawiamy z nim, ten powie, co trzeba zrobić, żeby dostać jego ekwipunek z jaskini, idziemy do jaskini, wchodzimy - czyścimy ją z mieszkańców! Zaraz przy wejściu z lewej strony będzie ścianka, rozwalamy ją kilofem i bierzemy wszystko z kufra!(Jak wychodzimy z jaskini, po dialogu pojawią się orkowie, miękcy ale biją boleśnie, trzeba uważać!) Oddajemy Francisowi ekwipunek i zamykamy zadanie!

34. Poszukiwania amuletu

Rozmawiamy z niewolnikiem o imieniu Rik, który szuka szczególnego amuletu dla Tarsa! Zgadza się mu pomóc, idziemy do Khalego i pytamy go o amulet! Ten poprosi nas o przyniesienie 5 sztuk ognistego ziela, jak przyniesiemy - da nam mapę! Idziemy w okolice jaskini z Nieznajomą/cieniostrawem, będzie tam fragment ziemi, z którego unosić się będzie mgła, zobaczycie tam coś podobnego do czaszki sterczącej z ziemi! Kopiemy w tym miejscu i zdobywamy amulet, który możemy odnieść Rikowi, oddać Tarsowi lub zatrzymać dla siebie!

35. Zabić cieniostrawę

Zadanie daje Tars przy pierwszym spotkaniu, że niby na próbę! Idziemy do jaskini niedopodal Rika, zabijamy cieniostrawę! Jeśli robicie to zaraz po wyjściu z kopalni, to nie będzie to trudne! Po wszystkim, jak go zabijemy idziemy do Tarsa z dobrymi nowinami!

36. Zapasy dla obozu

Zadanie daje Tars, idziemy do Tępaka i pytamy o prowiant! Będziemy musieli trochę popolować, zbieramy 30 kawałków surowego mięsa i przynosimy Tępakowi - niczego szczególnego w zadaniu nie ma! Ale niech już zostanie tu ten opis :-)

37. Uczeń Gor-Hara

Po rozmowie z orkiem Gor-Harem przy wyjściu z jaskini będzie nas oczekiwać ork Hatu, poprosi nas o wstawienie się w rozmowie z Gor-Harem, żeby ten wziął Hatu na swojego ucznia! Idziemy do Gor-Hara, rozmawiamy z nim i usłyszymy w odpowiedzi zagadki, z którymi wracamy do Hatu. Ten powie, że trzeba pójść do Ur-Graha do kopalni i dowiedzieć się, co one mogą znaczyć. Idziemy zatem do Ur-Graha i dowiadujemy się, co one oznaczają - zwierzęta, które Hatu powinien pokonać, to ognisty demon, harpia i śnieżny wilk! Zwój przywołania śnieżnego wilka ma Ur-Grah w kufrze, dlatego kradniemy od niego klucz albo bijemy go! Zabieramy zwój - wzywamy wilka i zabijamy! Dalej

wychodzimy z obozu orków, przechodzimy przez rzekę i idziemy do jaskini, przy której pełza jaszczur, zabijamy gobliny w jaskini, schodzimy na dół i tam siedzą dwa ogniste demony. Wyciągamy ich pojedynczo i zabijamy! Zbieramy ich krew i różne graty, po czym maszerujemy do zburzonego fortu. Lepiej wejść po ścianie fortu i zabić parę harpii które tam siedzą, bierzemy z nich krew i wracamy do Hatu. Mówimy, że zdobyliśmy wszystko o co nas prosił, ale Gor-Har nie będzie z Hatu rozmawiać, więc idziemy do Gor-hara i oddajemy mu to wszystko. Kiedy zapyta nas KTO zdobył tę krew, to mówimy prawdę - że to byliśmy MY! Po rozmowie wracamy do Hatu i informujemy go, że Gor-Har zgodził się zostać jego nauczycielem! Zadanie jest skończone!

38. Porywca dziewczyna

W obozie można spotkać niewolnicę, przy rozmowie z którą, ona nas delikatnie mówiąc - splotawi! Ale to nic, idziemy do niewolników i dowiadujemy się, kim ona jest. Okazuje się, że każdego wieczoru bije ją szaman - mistrz areny - Ash-Kor. Idziemy z powrotem do niewolnicy i mówimy co wiemy o jej problemie, ale ta dalej nie chce z nami rozmawiać! Ciąg dalszy zadania pojawi się dopiero po zakończeniu zadania Arena orków, kiedy pokonamy Ash-Kora na arenie i w nagodę poprosimy go, żeby przestał bić niewolnicę! Zgodzi się i idziemy opowiedzieć o tym samej niewolnicy, która tym razem będzie trochę bardziej rozmowna i opowie nam o tym, jak trafiła do obozu orków, a trafiła tu specjalnie jako szpieg myśliwych, żeby wykraść amulet służący jako relikwia dla miejscowych myśliwych. Po rozmowie Tilda wyśle nas za rzekę w celu spotkania się z jej oddziałem - da nam róg do ich wezwania. Idziemy za rzekę i dmiemy w róg, przybiegnie oddział myśliwych, po rozmowie z nimi trzeba będzie zdobyć 5 worków z odzieżą piratów!

[Spoiler] Położenie worków z odzieżą:

1. W kuźni
2. Za domem gdzie nocuje Skip/Joe w wózku
3. Na skrzynkach, gdzie Moran piłuje kłodę
4. Za klatką niewolników na skrzynkach
5. Na przystani gdzie stoi Kort - na samym początku przystani na belce! *[Spoiler]*

Jak zdobędziemy odzież wracamy do myśliwych, którzy zamierzają wejść do obozu orków żeby uwolnić Tildę! Idą odciągnąć Tarsa, w tym czasie my powinniśmy wykraść amulet z domu Tarsa. Wykradamy amulet i biegniemy do Tildy, rozmawiamy tam z Astartą - ta mówi, że zostanie zamiast Tildy, która powinna z myśliwymi wydostawać się z obozu orków. Idziemy za Tildą, przy wyjściu orkowie rozgryzą myśliwych i ich zaatakują. Mówimy Tildzie żeby uciekała (albo można zostawić ją w obozie i pójść z Astartą, tu powinieneś wybrać sam, decyzja nie wpłynie na nic!) i później za obozem z nią rozmawiamy, zamykamy zadanie i niesiemy amulet Dorianowi! Zadanie jest zakończone! Jest też opcja, że podczas walki z orkami zginie Tilda/Astarta - to również nie przeszkodzi w dalszej rozgrywce.

39. Arena orków

Po tym, jak dowiedzieliśmy się o niewolnicy i Ash-Korze, idziemy do Ar-Tara i pytamy o walki na arenie. Ten nie chce nas do nich dopuścić! Idziemy do Tarsa i prosimy o pozwolenie na walki, który oczywiście nam pozwoli! :-) Idziemy do Ar-Tara i uczestniczymy w walkach: pierwszym przeciwnik będzie Ur-Tan, drugim Kar-a-Kam (wyjdzie na walkę z kuszą, tak że pokonanie go nie będzie szczególnie trudne, jeśli umiecie zręcznie walczyć); trzecim wojownikiem będzie Vak (wyjdzie na walkę z pięściami, ale bije podobnie do trolla, więc trzeba uważać); czwartym i ostatnim wojownikiem będzie Ash-Kor. Walka z nim zależy od tego, jak wykonaliście zadanie Ash-Kor (jego opis jest pod tym zadaniem). Po zwycięstwie z Ash-Korem zadanie się zamyka.

40. Ash-Kor

Otrzymujemy to zadanie razem z zadaniem Arena orków. Dowiadujemy się, że Ash-Kor podczas walk przemienia się w ogromnego warga i praktycznie nie można go pokonać - używa do tego celu eliksiru! Trzeba mu go wykraść i coś z nim zrobić, idziemy zatem do jaskini Ash-Kora, wywabiamy jego ochroniarza i bijemy go, póki jest nieprzytomny szybko szperamy w kufrze Ash-Kora i bierzemy eliksir, idziemy do kopalni do Lafera i prosimy o zmianę właściwości eliksiru. Lafer poprosi o przyniesienie: 20 bryłek rudy, 1 królewskiego szczawiu, 1 smoczego korzenia i 3 korzeni leczniczych! Kiedy przyniesiemy mu to wszystko, śpimy 1 dzień albo zajmujemy się innymi sprawami! Następnego dnia przychodzimy do Lafera i zabieramy eliksir, teraz trzeba podrzucić eliksir z powrotem: idziemy po prostu do Ash-Kora, który sam zobaczy go u was i zabierze. KROPKA! Teraz można spokojnie wyjść do walki z Ash-Korem. Po zwycięstwie zadanie się zamknie!

41. Sekret siły Vaka

Po walce na arenie z Vakiem, idziemy do niego i pytamy o to, dlaczego jest taki silny, ten obieca nam zdradzić swój sekret, jeśli przyniesiemy mu jego topór, który znajduje się w jaskini z magiem Gerardem!

[Spoiler] Jaskinia znajduje się koło zburzonej wieży co jest obok pirata Alego. Przedzieramy się do jaskini - topór będzie leżeć przy wejściu do pomieszczenia z magiem Gerardem. [Spoiler]

Odnosimy topór Vakowi i słuchamy jego historii! Zadanie jest zakończone!

42. Pełzacze w kopalni

Otrzymujemy zadanie od Tarsa, trzeba natychmiast udać się do kopalni i pomóc orkom w walce z pełzaczami! Przy wejściu do kopalni strażnik poprowadzi nas do Pakara, po rozmowie z Pakarem, ten nas momentalnie wysyła na dolny poziom. Gdy tylko się tam pojawiajemy, dookoła jest kupa pełzaczy, zaczynamy je wybijać, obchodzimy całą kopalnię, zabijając wszystkie pełzacze. Potem zaglądamy do porzuconej sztolni, oczyszczamy również ją (nie zapomnijmy o miejscu za kratą, która kiedyś była zamknięta)!

[Spoiler] Jeśli jesteście bystroocy, to w sztolni która się otworzyła, można znaleźć mini pisanki w kształcie buziek :-) [Spoiler]

Jak oczyścimy kopalnię wracamy do Pakara i raportujemy o sukcesie! Potem informujemy Tarsa i na tym zadanie się kończy!

43. Ulu-Mulu

W rozmowie z Kar-a-Kamem, ten wspomina znane nam wszystkim Ulu-Mulu! Oczywiście w zadaniu trzeba będzie zebrać wszystkie składniki, ale tutaj są one trochę inne! Będą zatem potrzebne: język ognistego jaszczura, róg cieniostwora, kieł trolla i 6 zębów błotnego węża! Przynosimy to wszystko Kar-a-Kamowi i następnego dnia przychodzimy po nagrodę, czym zamykamy zadanie! W nagrodę otrzymujemy zbroję i mini zadanie z nią związane (patrz poniżej)!

44. Magiczna zbroja

Kiedy spróbujemy włożyć zbroję, którą dał nam Kar-a-Kam, otrzymujemy zadanie. Idziemy do Gor-Hara i pytamy o zbroję, ten powie nam o wyborze! Trzeba wybrać: pomodlić się do Innosa albo Beliara i zadanie się zamknie! (Pancerz Innosa ma lepsze statystyki obronne i podnosi maksymalne HP oraz manę, natomiast Pancerz Beliara podnosi siłę i zręczność - wybór należy do was)

45. Nowi niewolnicy

Otrzymujemy to zadanie od Tarsa. Trzeba zabrać dostawę niewolników od piratów! Udajemy się do orka Magara i ruszamy z nim do obozu piratów. Jak dotrzemy na miejsce, ten wyśle nas do Rentgarsa! Idziemy do Rentgarsa i dowiadujemy się, że trzeba za nich zapłacić 3000 (słownie: trzy tysiące) sztuk złota.

[Spoiler] Jak tylko zaczniemy płacić za niewolników, obóz zaatakują myśliwi i zabiją wszystkich piratów, także lepiej to zadanie robić dopiero po wykonaniu prawie WSZYSTKICH zadań od piratów!
[Spoiler]

Zaczynamy dialog o 3000 sztuk złota, gdy nagle Rentgars wyskakuje i biegnie do centrum obozu, gdzie ni stąd ni z owąd pojawiają się myśliwi. Przychodzi Magar i proponuje ucieczkę, ale nie z nami te numery! Zabijamy Magara i kiedy myśliwi zrobią porządek z piratami, idziemy zbierać dobra, po czym rozmawiamy z Dorianem! Ogólnie na tym zadanie się kończy!

46. Sprytny złodziej

Po rozmowie z Midarem dowiadujemy się, że Tępak potrzebuje pomocy! Idziemy do niego i ten nam opowiada, że ktoś mu kradnie jedzenie i zwała wszystko na niewolników! Idziemy do niewolników - od Rika dowiemy się, że widział jak ktoś z orków szedł nocą z wielkim workiem w stronę kuźni! Idziemy do kuźni do Paka, próbujemy go zagadać ale nie wychodzi, więc albo bijemy go, albo kradniemy klucz od kufra, jak zdobędziemy klucz idziemy do domku obok i oczyszczamy skrzynię, zabieramy stamtąd worek z jedzeniem i rozmawiamy z Pakiem! Tu powstaje rozwidlenie opcji wykonania zadania: albo idziemy szukać prawdziwego złodzieja jedzenia, albo mówimy Tępakowi, że złodziejem jest Pak. Jeśli wydamy Paka, zadanie się zamyka! W przeciwnym wypadku zadanie zakończy się po znalezieniu prawdziwego złodzieja i wydaniu go Tępakowi.

47. Tajemnicza jaskinia

Zadanie otrzymujemy od Tarsa, w najbliższym czasie tego zadania nie wykonasz! O jaskini możemy się dowiedzieć od niewolnika Khalego, ale kontynuacja zadania będzie w ostatnim rozdziale, to część przechodzenia zadania Świątynia Czaszki - kiedy idziemy z Mirażem ze Świątyni przyprowadzi nas do tej samej jaskini. Zadanie się zamknie, gdy tylko podejście do niej, w samej jaskini trzeba przedrzeć się przez nieumarłych i zabić strażnika klucza - to kopia Moroha ze Świątyni, stosujemy więc tę samą taktykę walki!

48. Zbiegły niewolnik

To najprostsze zadanie, otrzymujemy je od Tarsa razem z zadaniem Tajemnicza jaskinia. Idziemy do tej jaskini, zabijamy 4-5 topielców i sprawdzamy kieszenie niewolnika, zadanie się zamknie na miejscu, ale należy zameldować o tym Tarsowi!

49. Oddział paladynów

Zadanie również daje Tars i to jest ostatnie zadanie od niego! Samego zadania nie wykonamy, gdyż gałąź przejścia z orkami nie została zrealizowana, wielu zadaje pytania na temat tego zadania! Zamknie się ono po ataku na obóz orków, tzn. kiedy Tars kopnie w kalendarz! Nie łamiemy sobie głowy z powodu tego zadania ;D

50. Nieznajoma

Po wyjściu z kopalni zauważymy kobietę, po rozmowie z którą ona zniknie. Spotkamy ją ponownie w jaskini z cieniostworem z zadania dla Tarsa (Zabić cieniostwora). Poprosi nas, byśmy znaleźli Kadogana jej ukochanego. Zgadza się jej pomóc. Idziemy do niego i pokazujemy pierścień, który dostaliśmy od nieznajomej. W tym momencie pojawia się zadanie Obóz przeklętych. Kiedy wracamy do miejsca, gdzie ostatnio widzieliśmy nieznajomą - znajdujemy tam jedynie dziennik. Czytamy go i zadanie zostaje zakończone.

51. Zaginiony Brakash

Podczas rozmowy z orkiem Tępakiem dowiemy się, że podczas jednego z polowań zaginał gdzieś Brakash. Idziemy więc do obozu Ferokijczyków. Musimy porozmawiać z Lorinem. Okazuje się, że myśliwi złapali i uwięzili naszego poszukiwanego orka. Trzeba teraz ukraść Lorinowi klucz od klatki, w której jest przetrzymywany Brakash. Idziemy do klatki Brakasha o północy i ją otwieramy. Wracamy do obozu orków, rozmawiamy z Brakashem oraz z Tępakiem i zadanie zostanie zaliczone.

Obóz piratów

52. Skradziona statuetka

Zadanie daje nam Billy, od którego dowiemy się, że skradziono mu statuetkę Innosa i podejrzewa o to Wesołka Hugh. Maszerujemy zatem do Hugh.

[Spoiler] Jeśli jeszcze nie mieliśmy z nim dialogu, to przy pierwszej rozmowie ten nas zaatakuje. Jeśli go pobijemy, to potem zacznie się dialog, w którym Hugh zaoferuje nam przyjaźń i do tego zaproponuje buteleczkę grogu. Można się z nim napić i ocknąć się w pirackim więzieniu bez pieniędzy, albo można odmówić jego przyjaźni. [Spoiler]

Zwali on winę na Morana. Idziemy zatem do Morana i dowiadujemy się, że statuetkę ma Hugh i trzyma ją w kufrze. Idziemy do Hugh i kradniemy mu klucz (do tego jest potrzebne mniej więcej 50 zręczności albo 30 zręczności jeśli mamy wyuczoną kradzież 2-go poziomu), po czym oczyszczamy kufer i odnosimy statuetkę Billemu - na tym zadanie się kończy!

53. Skarby Garda

Przy rozmowie z piratem Skipem, dowiemy się o tym, że Rentgars ma mapę skarbów - mapa ta jest własnością kapitana Garda. Oczywiście zgadzamy się mu pomóc! Najlepiej będzie przyjść nocą i obrobić kufry w domu Rentgarsa. Następnie idziemy z mapą do Skipa, w odpowiedzi usłyszymy, że mapa nie jest prawdziwa i trzeba ukraść prawdziwą z kieszeni Rentgarsa, bo jeśli tego nie zrobimy, będziemy mieć kłopoty z piratami! W tym celu, aby oczyścić jego kieszenie, potrzeba 50 zręczności, jeśli tyle nie mamy to idziemy do obozu myśliwych a jeszcze lepiej - do Kamienia Mocy który daje + 25 zręczności na dostatecznie długi czas, po czym natychmiast biegniemy do Rentgarsa i wykradamy mapę! Kiedy ukradniemy mapę, idziemy do Skipa i oddajemy ją, zadanie jest zakończone, a po nagrodę przychodzimy następnego dnia!

[Spoiler] W wersji starszej niż 1.1 zamiast wykraść Rengarowski mapę z kieszeni, możemy rozpocząć handel i "kupić" ją zupełnie za damoszkę :) [Spoiler]

54. Kurier

Zadanie otrzymujemy od Gryfa: powinniśmy zanieść prowiant dwóm piratom, którzy stacjonują przy drodze do obozu orków! Otrzymujemy klucz do spiżarni od Gryfa i idziemy na przystań do jednego z domów. Wewnątrz jest dużo dóbr a także ten rzeczony prowiant.

[Spoiler] Jeśli chcecie, możecie oczyścić spiżarnię, tam jest miecz na 65 albo 70 obrażeń i kupa innych śmieci, ale Gryfowi za to trzeba zapłacić coś a'la grzywnę w wysokości 400 sztuk złota. *[Spoiler]*

Bierzemy prowiant i idziemy do pirata Alego, który znajduje się przy tunelu, prowadzącym w stronę obozu orków. Oddajemy prowiant i wracamy do Gryfa po nagrodę, po czym zadanie się kończy! (Przy rozmowie z Ali zdarza się trzęsienie ziemi i zasypuje przejście w tunelu, ale to już inne zadanie - opis poniżej)

55. Oczyszczenie tunelu

Po zakończeniu zadania Kurier, przejście w tunelu zostaje zasypane i Ali prosi nas, żebyśmy mu pomogli! Do usunięcia zwału potrzebna jest armata i trzy kule, po które idziemy do obozu piratów.

[Spoiler] 1. Pierwsza kula znajduje się obok pirata Korta, co stoi na przystani i pilnuje łodzi;

2. Następną kulę leży z boku domu, który znajduje się na przystani (najbliższy dom od pirata Hansa);

3. Trzecia kula leży za klatką niewolników, a dokładniej za tą, w której siedzi imienny niewolnik - będą tam skrzynki, sieci połowowe itd. I wśród nich będzie leżeć kula. *[Spoiler]*

Zgromadziście kule? - Doskonale! Idziemy z powrotem do Alego, nieco z boku od niego będzie wejście wzdłuż skały (tam jest żyła żelaza), wspinamy się na górę i wchodzimy do bram fortu, tam stoi na krawędzi armata, trzeba podejść z boku i strzelić z łuku/kuszy w belkę pod armatą, wtedy ta spadnie na dół! Jak już wyląduje na dole, idziemy do Alego, wszystko referujemy i idziemy do armaty, strzelamy z niej 3 razy i zwał zostaje oczyszczony! Zdajemy relację Alemu i na tym zadanie się kończy.

56. Duch miecza

Przy rozmowie z Hansem dowiemy się, że zachorował on na jakąś nieznaną chorobę, a my mówimy, że jesteśmy gotowi mu pomóc! Ten powie nam swoją historię i po tym trzeba będzie iść do jaskini obok obozu, która znajduje się z prawej strony w skale niemal przy samym obozie. Zachodzimy do jaskini, zabijamy gobliny, grasujemy wszędzie, obowiązkowo zabieramy Dziwny amulet, wyjmujemy łuk/kuszę i zaczynamy strzelać w kolumny, które są pod posągami. Otwiera się krata, za kratą koło wielkiej kolumny pojawiają się kolce, obchodzimy je starannie i kręcimy kolumnę. Wracamy do pierwszego pomieszczenia i idziemy do innej części jaskini, znowu zabijamy gobliny i zbieramy w jaskini różne dobra, w tym 2 kamienne tabliczki, jedna na podłodze a druga na półce, która jest na górze. Oprócz kamiennych tabliczek znajdziemy tu również cenny pas. Podchodzimy do miecza i łamiemy go. Z tyłu pojawi się duch maga podczas rozmowy podaruje nam kostur, kiedy rozmowa się zakończy, pojawiają się 3 nekromanci i zaczynają wzywać armie ciemności. Można spróbować ich zabić, ponieważ jest to REALNE, albo można po prostu uciec i iść po nagrodę do Hansa! Na tym zadanie skończone!

57. Brat w potrzasku

Gadamy z piratem Junsenem, który opowie nam, że jego brat Phil był wcześniej w obozie kucharzem, ale został porwany przez bandytów i prosi nas, abyśmy poszli do nich i odbili jego brata!

[Spoiler] To zadanie lepiej wykonywać jednocześnie z zadaniem Pozbyć się konkurencji. *[Spoiler]*

Bandyci znajdują się na wysepce nieopodal obozu piratów, dotrzeć tam można wpław albo pójść do Korta i wziąć od niego łódź! Na wysepce znajdujemy bandytów, zabijamy wszystkich i w jaskini znajdujemy Phila. Rozmawiamy z nim - w rozmowie dowiemy się, że nie został porwany, lecz został z nimi z własnej woli i nie zamierza wracać, o czym trzeba poinformować Junsena, zapewniając mu, że z jego bratem wszystko jest dobrze! Wracamy do pirata i to już koniec zadania!

58. Pozbyć się konkurencji

Zadanie otrzymujemy od Rentgarsa w czasie wykonywania zadania Nowi niewolnicy. Polega ono na tym, że trzeba zabić bandytów polujących na statki, którzy ulokowali się na sąsiedniej wysepce. Kiedy zabijamy bandytów, idziemy do Rentgarsa i otrzymujemy nagrodę! Zadanie jest zakończone!

59. Złoto Joe

W obozie zagada do nas pirat Joe. Zaproponuje, aby pomóc mu zabić topielce w jaskini, w której ukrył swój skarb! Przychodzimy do niego o północy i idziemy za nim. Kiedy rozprawimy się z topielcami, zaczyna się dialog z Joe! Po rozmowie Joe nas zaatakuję, nie trzeba go zabijać! Bierzymy od niego klucz i zabieramy wszystko z jego kufra, po czym rozmawiamy z nim i tym zamykamy owe zadanie!

60. Pomocnik dla Hansa

Pirat Hans po wykonaniu jego zadania, będzie skarżyć się, że nie nadąża z pracą w kuźni i poprosi o znalezienie mu pomocnika! Idziemy do klatki z niewolnikami i rozmawiamy z niewolnikiem Narsem, proponujemy mu pracę w kuźni. Ten natychmiast się zgadza, ale trzeba dostać pozwolenie na jego uwolnienie. W tym celu rozmawiamy ze strażnikiem obok, wykupujemy Narsa i mówimy mu o tym! Wracamy do Hansa i kończymy zadanie! Uwaga!

[Spoiler]Po zakończeniu zadania, przy rozmowie z Rentgarsem, ten powie nam, że musimy zapłacić za to, że uwolniliśmy Narsa (1000 sztuk złota). [Spoiler]

61. Myśliwy czy ofiara?

Gdy porozmawiamy z Ali, dowiemy się, że co noc on z kompanem są narażeni na atak wilków - ożywieńców. Poprosi nas o pilnowanie ich obozowiska. Zgadza się. Wieczorem idziemy do niego i mówimy, że jesteśmy gotowi na patrol. Czekamy do rana i dostajemy 70 sztuk złota. Powtarzamy czynność znowu. I jeszcze raz. Za trzecim razem wilki-ożywieńcy postanowią nas zaatakować. Zabijamy je i rozmawiamy z Ali (podczas walki należy uważać, żeby wilki nie zagryzły Ali'ego, bo nici z zadania). Dostajemy nagrodę i zadanie się kończy.

Obóz Ferokijczyków

62. Polowanie na trolla

Gdy wstąpimy do tawerny, zagada do nas myśliwy Atis i poprosi nas o pomoc w wygraniu zakładu z Vincentem, do wygrania którego trzeba zabić ogromnego czarnego trolla, a bez pomocy magii Atis nie może tego zrobić! Trzeba więc zdobyć 50 magicznych strzał i zaczarowany miecz:

1. Idziemy do Oswalda i pytamy o strzały. Ten robi je dla nas, jeśli przyniesiemy mu 15 sztuk łaju kretoszczura i 10 bryłek rudy. Przynosimy mu to wszystko i czekamy do bę, aż Oswald zrobi strzały, zabieramy je i odnosimy Atisowi. Oswald nie oddaje nam bezpośrednio strzał - należy je od niego kupić w oknie handlu.
2. Z zaczarowanym mieczem będzie trudniej, do tego trzeba się dobrze przygotować, a do jaskini z mieczem można się dostać dwoma drogami
 - 1) Idziemy do jaskini obok niewolnika Ricka (w jaskini stoi 2 orków i pracuje 2 niewolników) na każdej z kolumn naciskamy przycisk i dostajemy się do tej jaskini!
 - 2) Idziemy do jaskini gdzie zabraliśmy ekwipunek Francisa, tylko idziemy dalej jaskinią, czytamy 2 kamienne książki z lewej i z prawej strony, potem idziemy dalej jaskinią! Zabijamy szkielety i naciskamy przycisk, z następnego pokoju wydągamy szkielety i też zabijamy. Kiedy wszystkich

zabijemy wchodzimy do komnaty i zaraz po lewej stronie szarpiemy łańcuch - otworzą się drzwi do następnej komnaty! Tam stoi 2 wojowników cienia, których można zabić tylko Srebrnym mieczem - tym samym, który zrobił nam kowal w kopalni (jeśli nie mamy, to idziemy do niego, dajemy mu srebrną rudę i ten robi dla nas miecz), wchodzimy do komnaty, najlepiej pod wpływem czarnej rudy, szybko zabijamy strażników i zabieramy miecz. Za piedestałem z mieczem jest przycisk - naciskamy go i wychodzimy z jaskini (ewentualnie wracamy tą samą drogą, którą przyszliśmy)!

Jak już macie strzały i miecz - wracamy do Atisa i oddajemy mu - on zabiera strzały, a miecz zostawia NAM. Idziemy za Atisem do trolla, zabijamy go tym mieczem razem z Atisem, zbieramy trofea i kończymy zadanie! Druga droga zakończenia zadania:

[Spoiler]Zadanie można zakończyć innym sposobem! Po tym jak bierzemy zadanie, idziemy do Vincenta i mówimy o tym, że Atis chce go wykiwać w zakładzie, dalej wykonujemy standardowo zadanie, a po zabiciu trolla przyjdzie Vincent i zabije Atisa, nam za to da w nagrodę pierścień (całkiem nie najgorszy) i zadanie się kończy! [Spoiler]

63. Wielki połów ryb

To zadanie dostajemy od Stipa - trzeba dla niego zdobyć 7 pereł! Daje nam radę, że obok obozu w jeziorze są perły, ale pojawiły się tam ryby-zabójcy. Jeśli nie masz 7 pereł, idziesz do jeziora, zabijasz piranie z łuku/kuszy! Po tym nurkujesz do wody i zbierasz perły, dobrze je widać - są białe i leżą na dnie, podpływamy i zabieramy je (jak podpływamy dostatecznie blisko, to zbierają się automatycznie). Jak już zebraliśmy wszystkie perły, idziemy do Stipa i kończymy zadanie!

64. Kamienie Adanosa

Łącząc po obozie, zobaczymy płonące pole i grupę rolników! Rozmawiamy z Aslakiem, od którego dowiadujemy się, że potrzebna jest im owca do złożenia ofiary. Najpierw idziemy i zabijamy kraury na płonącym polu! Zabiliście? - Doskonale, czytamy spoiler:

[Spoiler]Zadanie można będzie dokończyć tylko po zakończeniu zadania Pan Ivar, którego opis czytamy tuż pod tym zadaniem! [Spoiler]

Jak zdobędziemy owieczkę w postaci Ivara albo orka o imieniu Morra, idziemy do ołtarza koło płonących pól i zabijamy owcę na kamieniu, po tym idziemy do Aslaka po nagrodę!

65. Pan Ivar

Zadanie otrzymujemy w czasie zadania Kamienie Adanosa. Ivar zmusi nas do przynoszenia mu trunków (zależnie od tego, jak pokierujemy dialog, będzie nam za nie płacił lub nie)! Potem idziemy do Svena, który pracuje obok w polu i ten powie nam, jak można przygotować specjalny trunek dla Ivara! Najpierw musimy ukraść tajemniczy proszek z kufra Oswalda. Idziemy do alchemika i kradniemy mu klucz (będzie potrzebne około 40-50 zręczności). Jak zdobędziemy kluczyk, otwieramy kufer i bierzemy proszek, idziemy do Swena i otrzymujemy przepis z listą składników, które będą potrzebne: butelka wina, 3 ciemne grzyby, zdobyty proszek i miód (miód można znaleźć w domu Oswalda)! Jeśli wszystko zebraliśmy, idziemy i przyrządzamy przy stole alchemicznym ten napój. Idziemy do Svena i pokazujemy napój. Po tym trzeba będzie przyjść nocą do tawerny i upić Ivara, po czym podsunąć mu nasz napój! Odchodzimy z nim na stronę i Ivar zamienia się w owcę. W tym momencie następuje małe rozwidlenie zadania. Można albo wyleczyć Ivara i zabić Svena, albo oddać Ivara w ręce Svena i zaprowadzić go jako ofiarę Kamieni Adanosa, LEPSZY jest wariant drugi, Dorian będzie zadowolony ze zniknięcia Ivara! Jeśli chcecie pomóc Ivarowi, to idziemy do Oswalda i prosimy o rozwiązanie tego problemu. Oswald każe nam poczekać parę dni, jak zrobi eliksir dajemy go

owieczce ;D Jak wyleczymy Ivara, przestanie pić, zostanie nam trochę tego napoju co daliśmy Ivarowi, idziemy i oddajemy go orkowi Morra i tam wszystko jest jasne, idziemy zakończyć zadanie Kamienie Adanosa! W każdym z tych wariantów zadanie będzie zakończone!!!

66. Skradziony łuk

Przechodząc koło myśliwego Briana, ten nas zaczepi i oskarży o kradzież jego łuku. Żeby jakoś załagodzić tę sprawę, powinniśmy znaleźć prawdziwego złodzieja! Natychmiast idziemy do Lorina, co siedzi niedaleko i dowiadujemy się o łuku. Po rozmowie idziemy do Tobiasa, od którego dowiemy się, że nie robił łuku dla Lorina - Tobias w ogóle nie robi łuków - więc idziemy do Lorina i wyciągamy z niego prawdę: okazuje się, że ukradł łuk, ale nam go nie odda, bo najpierw chce dostać nowy łuk. Po łuk idziemy do starej latami morskiej nieopodal obozu, tam będzie leżeć trup Kira, bierzemy z niego łuk, niesiemy do Lorina i w zamian dostajemy łuk Briana, niesiemy go Brianowi i zamykamy zadanie!

67. Szkice mieczy

Bierzemy zadanie od Tobiasa. Trzeba wejść do domku, co znajduje się w lesie: wychodzimy z obozu idziemy tam, gdzie w lesie stoi myśliwy Marcell, tam obok za drzewami będzie widać dom. Dostanie się do niego nie jest łatwe - pełno tam wargów i innego paskudztwa. Można wyciągnąć je do Marcella i razem zabić. W domu na nas będą czekać 4 bandyci, zabijamy ich - zabieramy dobra i bierzemy szkice z kufra! Maszerujemy z nimi do Tobiasa i zgarniamy nagrodę.

Istnieje jeszcze drugi wariant tego zadania, który pojawia się po zniszczeniu przez myśliwych obozu piratów. W tej opcji w chacie spotykamy pirata Skipa i niewolnika z obozu piratów, który został kowalem, a kufer w którym powinny być szkice jest pusty. Pytamy się Skipa gdzie są te szkice, ten odpowiada, że je ma, ale nie odda nam za darmo - prosi nas o oczyszczenie z nieumarłych zniszczonej wieży, w której chce zamieszkać. Po tym, jak mu pomożemy, ten odda nam szkice i możemy wrócić do Tobiasa po nagrodę. I w tym momencie możemy wydać Skipa lub kryć przed myśliwymi!

[Spoiler] Najbardziej opłacalną opcją jest wydanie Skipa, a następnie pobiegnięcie do wieży i ostrzeżenie go, że niedługo przyjdą po niego myśliwi. Za te dobre wieści Skip nas hojnie wynagrodzi. [Spoiler]

68. Krwawa królowa

To zadanie otrzymujemy od Doriany. Wyśle on nas do Oswalda po szczegółowe informacje. Od Oswalda dowiemy się, że trzeba zabić królową pełzaczy i zdobyć jakiś gruczoł, ale oddział myśliwych już wyruszył do kopalni złota - kryjówki tej bestii! Wychodzimy przez bramę (od strony mostu), idziemy prosto ścieżką, po prawej w skale będzie jaskinia obrośnięta trawą (obok są porzucane bryłki złota). Wewnątrz spotykamy myśliwych, którzy wyślą nas w głąb jaskini. Idziemy oczyścić jaskinię z pełzaczy i rudogryzów, a na końcu jaskini znajdujemy krwawą królową - zabijamy ją i wracamy do myśliwych, którzy pójdą ją oprawić i wracamy do Oswalda z dobrymi wieściami! Zadanie jest zakończone!

69. Poszukiwanie run

Bierzemy zadanie od Doriany, po tym rozmawiamy z Oswaldem, od którego dowiemy się o wykorzystaniu run teleportacji, ale do tego trzeba najpierw ZNALEŹĆ runy i naprawić je u Oswalda (naprawa runy zajmuje 1 dobę)! Wystarczy nawet jedna runa, żeby zakończyć to zadanie: przynosimy ją Oswaldowi, ten ją naprawia i zadanie się zamyka! Położenie run:

[Spoiler] 1. U Gerarda na stole alchemicznym.

2. W świątyni, którą oczyszczacie z paladynem Gromem - w jednej z komnat.
3. W jaskini z krwawą królową można znaleźć runę - leży tuż przy wejściu z lewej strony za skrzynkami, teleportuje do gęstego lasu! [\[Spoiler\]](#)

70. Wielkie polowanie

Rozmawiamy z Marcellem i dowiadujemy się o jego zakładzie z Vincentem. Musi on przynieść Vincentowi jako dowód wygranej następujące trofea: pancerz kraura, kiel karakusa, kość wilka-ożywieńca, kleszcze rudogryza i serce strażnika grobowca! Zdobyć tego wszystkiego nie stanowi szczególnego problemu: kraury biegają po płonącym polu koło Aslaka, karakusy mieszkają prawie wszędzie, nieumarłe wilki pojawiają się m.in. kiedy wykopujesz kufer pirata z zadania Stary pirat czy podczas przeczytania manuskryptu, gdy aktywujesz portale w zadaniu Piedestał Trzech Smoków; rudogryzy żyją w kopalni złota, do której idziemy w zadaniu Krwawa królowa, strażnika grobowca można znaleźć w tejże kopalni w jednym z tuneli, lub w świątyni paladynów kiedy idziemy z Gromem oczyścić ją w związku z zadaniem. Jak już mamy je wszystkie, po prostu przynosimy trofea Marcellowi i zamykamy zadanie (pojedynczo też można oddawać, to bez znaczenia)! Kilka dni po wykonaniu zadania Marcell da nam nagrodę.

71. Ruda dla Tobiasa

Tobias zgodzi się nas uczyć kowalstwa, jeśli przyniesiemy mu 12 bryłek rudy. Nie powinno być większych problemów z tym zadaniem, rudy jest pełno w kopalni. Gdy mamy już 12 bryłek, dajemy je kowalowi i kończymy zadanie.

72. Poświęcenie

Po wykonaniu większości zadań dla Ferokijczyków, Dorian zaproponuje nam dołączenie do obozu myśliwych! Możemy zgodzić się od razu, lub przemyśleć to i zgodzić się później. Gdy wyrazimy zgodę, rozpocznie się zadanie. Nie ma tu nic trudnego. Musimy tylko następnego dnia o 12 w południe przyjść na plac w centrum obozu (duża kamienna arena) i porozmawiać z Dorianem. Wtedy zadanie się zamknie.

73. Wiadomość od Dorigana

Po dołączeniu do myśliwych, Dorian każe nam zanieść paladynom swoją wiadomość. Idziemy do przywódcy paladynów - Timona i oddajemy mu ją. W zamian dostaniemy list, który mamy zanieść Dorianowi. Wracamy do obozu myśliwych i wręczamy adresatowi odpowiedź.

74. Mini zadanie (nie figuruje w dzienniku!)

W obozie myśliwych można znaleźć domek w którym stoi zamknięty kufer, obok niego na ścianie jest przycisk! Po jego naciśnięciu pojawi się następny, po wciśnięciu jego następny, i tak dalej - razem 6 przycisków! Położenie przycisków jest w spoilerze!

[\[Spoiler\]](#) 1. W domu z kufrem;

2. Na kolumnie w wielkim kamiennym kręgu;

3. Za domem Dorigana;

4. Jest od strony morza, tam gdzie są kamienne schody, bagienne węże, ogniste jaszczury, zaraz obok chatki z pierwszym przyciskiem;

5. Na kamieniu koło Aslaka (kamień - ołtarz z owcą);

6. Za wielkimi klatkami! (Jeśli idziemy od domu Tobiasa, to idziemy między kamiennym placem i klatkami, koło gromady grzybów będzie przycisk na ziemi, kopujemy go i wykopujemy klucz - wymagana łopata w ekwipunku.) *[Spoiler]*

Wykopanym kluczem otwieramy kufer obok pierwszego przycisku i w nim jest nagroda!

Obóz paladynów

75. Złamana kusza

Po rozmowie z paladynem Obrinem dowiemy się, że popsuta mu się kusza, a w obozie nie ma kowala, który mógłby ją naprawić. Musimy znaleźć kowala, który to zrobi, udajemy się więc do myśliwego Tobiasa i prosimy go o naprawę tejże. Tobias chce w zamian za przysługę, abyśmy przynieśli mu topór orkowego dowódcy - taki topór ma tylko jeden ork, idziemy zatem do Tarsa! Po rozmowie z nim idziemy do Ricka, od którego dowiemy się, jak MOŻEMY zdobyć ten topór. Rick radzi wyzwać Tarsa na pojedynek i tak też postępujemy! Bijemy Tarsa (odciągamy go dalej od innych orków, inaczej po naszej wygranej oni go zabiją!) po pokonaniu go rozmawiamy z nim i zgarniamy topór! Wracamy do Tobiasa, oddajemy zdobycz oraz kuszę, po którą zgłaszamy się następnego dnia i zanosimy ją Obrinowi! Otrzymujemy nagrodę i zamykamy zadanie!

76. Zakochany Edwin

Rozmawiając z paladynem Edwinem dowiemy się, że ma on problem i poprosi nas o pomoc! Opowie nam, że zakochał się w duchu dziewczyny i poprosi o pójście nocą na stary cmentarz, i poszukanie Miliny! Tak też robimy. Udajemy się w nocy na cmentarz, zachodzimy do stróżówki i w jednym z pomieszczeń znajdujemy na podłodze pamiętnik Miliny, czytamy go i w sąsiednim pokoju spotykamy jego właścicielkę w postaci ducha. Rozmawiamy z nią i proponujemy jej pomoc w zdjęciu klątwy. Po rozmowie idziemy do Viviena, ale ten w niczym nam nie pomoże i wysyła nas do miejscowych - idziemy więc do Oswalda! Jak dostaniemy się do niego, ten powie nam, że jest w stanie pomóc, ale będzie mu potrzebne Górskie-ziele, a nawet podpowie gdzie go szukać. Udajemy się na płaskowyż czarnych trolli, zaraz za Ogromnym Trollem jest skała, a w niej jest nieduże przejście - tam rośnie Górskie-ziele: między dwoma górkami. Bierzymy ziele i idziemy do Oswalda, ten natychmiast robi dla nas eliksir i odda go. Wypijamy go i rozmawiamy z Oswaldem. Potem podążamy za nim, po drodze spotkamy masę plugastwa w postaci: wojowników cienia, szkieletów, ognistych demonów itd. Jak dotrzecie do cmentarza, Oswald zacznie obrzęd przywołania! Jak skończy, pojawi się nekromanta, dialog toczy jednoliniowo, więc po prostu słuchamy! Potem zachodzimy do domu i widzimy Milinę, ale już w cielesnej postaci, idziemy opowiedzieć o tym Edwinowi - otrzymujemy nagrodę i zamykamy zadanie!

77. Zapasy na dnie

Paladyn Klement opowie nam, że kiedy paladyni wysiadali na wyspę, zostali zaatakowani przez piratów i część zapasów utonęła w morzu! Spoczywają teraz w zatoce, gdzie rozsiedli się miejscowi bandyci.

[Spoiler] Wychodzimy z obozu paladynów, idziemy w prawo, dalej po lewej stronie będzie troll, a za nim zejście w dół na brzeg - tam właśnie się udajemy (schodzimy w dół)! *[Spoiler]*

Nurkujemy do wody, trochę popływamy i wychodzimy na brzeg, gdzie już czeka na nas jakiś ciemny typek. Oczywiście mamy gdzieś jego żądania zapłacenia myta, rozprawiamy się z bandytami i zabieramy łupy oraz paczki z prowiantem i bronią, z którymi wracamy do Klementa po nagrodę!

78. Oddziały zwiadowcze

Zadanie otrzymujemy od paladyna Erusa. Opowie nam on, że nieopodal obozu znajdują się dwa orkowe patrole i trzeba je zlikwidować! Idziemy zatem na polowanie: pierwszy oddział znajduje się między obozem orków i paladynów, na płaskowyżu przy drodze! Nie sposób ich nie zauważyć! :) Drugi oddział znajduje się w lesie w stronę cmentarza, tuż przy posągu Innosa, obóz od razu będzie widać. Będzie tam 3-5 orków, więc będzie dość ciężko! Po zlikwidowaniu obu oddziałów wracamy do Erusa po nagrodę.

79. Oczyszczanie świątyni

Koło świątyni spotykamy paladyna Groma, od którego dowiemy się, że w świątyni zadomowiło się jakieś paskudztwo, idziemy więc do świątyni! Grom pójdzie razem z nami. Idziemy do świątyni zabijając szkielety, bierzemy od wojownika cienia klucz, za kolumnami stoi kufer, grasujemy w nim! Bierzemy 2 statuetki i umieszczamy je na piedestałach, przechodzimy do następnego pokoju, żeby otworzyć w nim drzwi trzeba strzelić w przycisk z lewej strony z łuku/kuszy. Otworzą się drzwi i idziemy dalej, z lewej strony w pokoju będzie strażnik grobowca - zabijamy go, po czym zbieramy dobra ze świątyni i rozmawiamy z Gromem, tym samym kończąc zadanie!

Obowiązkowo do przeczytania:

[Spoiler] Czasami drzwi do świątyni zamykają się, kiedy ruszamy tam z Gromem, albo kiedy wracamy na zewnątrz. Trzeba wbić kod w konsolę. Aktywujemy tryb testowy wpisując BONOTOLEB, włączamy konsolę przyciskiem ~ [tylda] i wpisujemy SENDTRIGGER TRIGGER_2, następnie zamykamy konsolę i wyłączamy tryb testowy wpisując BGNEVEB! [Spoiler]

80. Rytuał oczyszczenia

Mag Vivien powie nam, że wymyślił sposób na zdjęcie klątwy z wyspy, żeby magowie mogli używać czarów! Oczywiście zgadzamy się mu pomóc. Vivien poprosi nas, żebyśmy obeszlili wszystkie ołtarze Innosa i je oczyścili, a nawet da nam mapę z zaznaczonymi miejscami, gdzie znajdują się owe posągi! Idziemy oczyścić ołtarze, przed oczyszczeniem PRZEDOSTATNIEGO ołtarza ukaże się Mroczny i nałoży na nas klątwę - wtedy też pojawi się nowe zadanie (jego opis poniżej). Gdy tylko zakończy się dialog z Mrocznym, pojawią się 4 demony. Niestety klątwa nas mocno osłabiła, więc uciekamy im! Jak już uciekniemy, wracamy do tego ołtarza i oczyszczamy go jeszcze raz! Idziemy potem do ostatniego i po jego oczyszczeniu wracamy do Viviena, czym kończymy zadanie!

81. "Prezent" od nekromanty

Po tym jak Mroczny rzuci na nas klątwę, opowiadamy o tym Vivienowi! Ten pójdzie do Timona - idziemy razem z nim i po odbyciu 3-osobowej rozmowy Vivien zajmie się klątwą, a potrzebne mu do tego będą następujące składniki: 1 smoczy korzeń, 4 rdesty polne, 1 kość szkieletu, 6 mięs kopacza, 2 bryłki rudy i 3 czarne perły! Zbieramy to wszystko i wracamy do Viviena, następnego dnia ten zrobi dla nas eliksir! Kiedy weźmiemy eliksir, ten powie nam, że nie wolno go pić i trzeba znaleźć magiczne źródło, żeby naładować eliksir. Udajemy się więc do Oswalda, od którego dowiemy się, że owe źródło znajduje się na brzegu (tam, gdzie zabraliśmy zapasy paladynów). Idziemy na ten brzeg, tam jest jaskinia z bandytami - zabijamy ich wszystkich! Wchodzimy przez zamknięte drzwi, następnie nurkujemy i płyniemy podwodnym tunelem do miejsca, gdzie jest rzeczony magiczne źródło. Ładujemy eliksir i wypijamy go. Zadanie się kończy, a my odzyskujemy utracone siły!

Zadania poza obozami

82. Przeszłość Francisa

Zadanie można dostać, kiedy wychodzimy z kopalni i spotykamy niewolnika Francisa który na pierwszy rzut oka nie jest zbyt przyjazny, ale nie pakujemy się z nim w bójkę - po prostu przeprośmy! Można go wypytać o jego przeszłość - całość opowie nam, kiedy wykonamy zadanie Stara tarcza paladyna (dokładny opis zadania w dziale Obóz orków). Kiedy zwrócimy ekwipunek Francisowi, ten zaufa nam i opowie swoją historię, po czym poprosi o odszukanie maga Gerarda, który zamieszkał w jaskini koło zburzonej wieży (to jest niedaleko namiotu pirata Alego). Idziemy do tej pieczary, Gerard nie za bardzo cieszy się na nasz widok! Do kontynuacji trzeba będzie przejść częściowo zadanie Uczeń nekromanty. Jak już Gerard nam zaufa, to będzie można powiedzieć o tym Francisowi (opis zadania tuż pod tym zadaniem)! Kiedy otrzymamy próbę od Gerarda, można będzie zapytać o Francisa, po rozmowie dajemy Gerardowi dzionek na kontemplację. Następnego dnia Gerard da nam zwój do przywołania magów, odnosimy go Francisowi i otrzymujemy następne wskazówki! Trzeba będzie odwiedzić miejsca pochówku magów i zabić ich (oraz zabrać serca). Francis da nam także mapę z miejscami ich pochówku.

[Spoiler] Idziemy do mostu prowadzącego do starego fortu, będzie tam stać mag ze swoją świtą! Po rozmowie wszyscy nas atakują, trzeba pojedynczo ich wszystkich zabić (lub przy pomocy zwoju Armii ciemności, który daje Gerard)! Jak się z nimi rozprawimy, idziemy na stary cmentarz za obozem paladynów! Tam tuż przy wejściu z prawej strony będzie jaskinia wypełniona po brzegi nieumarłymi paladynami i nekromantami. Rozmawiamy z magiem i robimy to samo co i z pierwszym! [Spoiler]

Jak zabijemy maga, w jaskini pojawi się Rokko (przyjaciel Francisa). Przeprowadzamy z nim coś podobnego do dialogu i podążamy za nim, dochodzimy z Rokko do obozu myśliwych, natychmiast rzucamy się w wir walki, pomagamy myśliwym pokonać nekromantów i idziemy w stronę brzegu za domem Ivara! Chętni czytają spoiler!

[Spoiler] W tym momencie będzie przeszkoda: na brzegu będzie Francis walczący z magiem Korvem, który zaczyna nieustannie przyzywać nieumarłych! Trzeba szybko przebiec na brzeg i zamrozić Korva, zabić go i szybko sobie poradzić z nieumarłymi, których zdążył już wezwać, do tego momentu trzeba być dobrze przygotowanym i mieć dobrą ochronę od mieczy! Wtedy jest szansa wykonać zadanie. Można też spróbować położyć wszystkich deszczem ognia - Francis powinien to jakoś przeżyć :)

[Spoiler]

Jak zrobimy porządek z Korvem i zabierzemy jego serce, rozmawiamy z Francisem i razem z nim ruszamy do Gerarda. Po przyjsciu do jaskini maga, odbywamy z nim dialog, po czym Gerard wezwie demona - w tej walce będziemy sami! Można walczyć z demonem albo pobiegać dookoła niego, póki nie obudzą się nasi przyjaciele. Zabijamy demona i rozmawiamy z Francisem! We Francisa wstąpił ów demon i ten nas zaatakuje! Rozprawiamy się z nim i rozmawiamy z Gerardem! Zadanie jest zakończone, przyda nam się ekwipunek Francisa i kartka z jego notatkami.

83. Uczeń nekromanty

Przy pierwszym spotkaniu z Gerardem spróbujemy się wprosić do niego na ucznia, czym troszkę mu się naprzykrzymy i ten zapyta nas, na co jesteśmy gotowi, by osiągnąć cel. Jeśli powiemy, że jesteśmy gotowi na wszystko, to mag zabierze od nas trochę siły, HP i many. I można otrzymać w prezencie własnego golema, którego można uczyć, leczyć, wzmacniać itd. Sami się zorientujecie! :) Jeśli powiemy, że damy mu rudę, to będzie chciał 10 bryłek czarnej rudy (nie radzę tego wybierać, bo szukanie rudy będzie trwało bardzo długo, jednak w całej grze jest ich kilkanaście sztuk, więc jest to

realne). Prościej jest wybrać "gotów na wszystko"! Po tej opcji mag pogrąży nas w zapomnieniu i pojawimy się w małej lokacji, gdzie spotykamy Marika i kilku naszych znajomych. W dialogu z Marikiem, mówimy że nie chcemy zabrać Czarnego Miecza i w wyniku tego wszyscy się na nas rzuca. Może to będzie dla Was trudne, ale jest sposób: biegamy w kółko od naszych przyjaciół, którzy z czasem pozostaną w tyle, potem pojedynczo można ich zabić. Po zabiciu wszystkich należy podejść do miecza i pojawia się koło Gerarda. Będzie bardzo zdziwiony, że udało się nam stamtąd wydostać i zgodzi się nas uczyć. Przychodzimy do niego następnego dnia! Poprosi nas on, żebyśmy złożyli przysięgę Mrocznemu Bóstwu i opowie, jakie próby powinniśmy przejść. Od tego momentu można zacząć u Gerarda naukę kręgów magii, których będzie nas uczyć stopniowo, wraz z wykonywaniem zadania. Kiedy dokończymy zadanie, otworzą się całkowicie wszystkie możliwości! Próby od Gerarda:

- [Spoiler]1. Nabrać dosyć magicznej energii (ile dokładnie nie wiem, 87 na pewno wystarczy).*
- 2. Drugie zadanie to pomóc myśliwym odzyskać amulet od orków (do tego patrzymy opis zadania Porywca dziewczyna w dziale Obóz orków). Kiedy odniesiemy Dorianowi amulet, informujemy o tym Gerarda i ten powie nam, że próba jest skończona.*
- 3. Trzeba będzie przynieść Kamień żywiołów ze zburzonego fortu. Jego odszukanie nie jest takie trudne - przedostajemy się do fortu (najlepiej po murach, żeby kamień nas nie osłabił). W domu po prawej będzie pentagram i pewna postać. Zabijamy ją, zabieramy kamień i odnosimy Gerardowi. Po zakończeniu zadania otrzymamy amulet który chroni od klątwy wyspy - od teraz możecie używać magii ile wlezie! (Amulet ma efekt uboczny, podczas snu nie wysypiamy się i otrzymujemy efekt bagiennego ziela! Aby tego uniknąć efektu, ściągamy amulet przed snem, 1 raz założony na zawsze tak zostanie. A najlepiej wcale go nie zakładać, tylko do swobodnego czarowania ukończyć zadanie "Pradawna klątwa".)[Spoiler]*

Kiedy próby będą zakończone zadanie się zamknie!

84. Ork-złodziej

Otrzymujemy zadanie od nekromanty Gerarda. Powinniśmy znaleźć orka, który ukradł mu szkatułkę. Jeśli przeszłście zadanie z areną orków, to na pewno pamiętamy, jak Vak opowiadał o swojej sile i o szkatułce, tak więc udajemy się do niego (a jeśli nie pamiętamy, to właśnie Wam przypominam :)! Przy pierwszej rozmowie ork przestraszy się i odda szkatułkę, którą odnosimy Gerardowi i otrzymujemy nagrodę!

85. Piedestał Trzech Smoków

Spacerując koło obozu piratów, na niedużych ruinach podobnych do teleportu znajdujemy dziennik maga! Jak go przeczytamy, to otrzymamy zadanie: mag, który prowadził dziennik, wspomina imię Gerard, idziemy więc do wspomnianego i wypyujemy o piedestały! Nie opowie nam wszystkiego od razu - minie jakiś czas, wykonamy parę jego poleceń i dopiero zapytamy jeszcze raz! Ten opowie o sposobie aktywacji teleportów i czego w tym celu będziemy potrzebować. Po tym wezwie dla nas upiome światło, które poprowadzi nas do wieży z Bańką Upiora!

[Spoiler]Bańka ta jest bardzo pożyteczną rzeczą, wchłania w siebie zdrowie zabitych wrogów i odnawia część Waszego zdrowia. [Spoiler]

Podążamy za ognikiem, na końcu drogi ten rozpada się i z jego prochów bierzemy klucz! Wchodzimy po schodkach i naciskamy szkatułkę, przechodzimy przez obrotowe drzwi i idziemy do końca (tak, aż do końca ściany). Wychodzimy, brniemy w górę i wchodzimy na wieżę. Otwieramy kufer i oto otrzymujemy ową bańkę! Teraz wypełniamy ją na 350 punktów zdrowia i aktywujemy piedestały, na

których trzeba wybrać punkty przemieszczenia, a po tym aktywować sam teleport! Teleporty, to nieduże kamienne kręgi rozrzucone po całej wyspie (koło obozu orków, obozu piratów, myśliwych itd.) Podchodzimy do teleportu i czytamy zwój (ten sam zwój, którym aktywowaliśmy teleporty w kopalni). Po przeczytaniu pojawiają się nieumarli (nieumarłe wilki, szkielety i temu podobne paskudztwa) - jeden z nich zawsze będzie miał kamień ogniskujący, który wstawiamy do teleportu i korzystamy! Za każdy aktywowany piedestał i przejście przez teleport otrzymujemy +200 XP. Aktywujemy wszystkie teleporty na wyspie i kończymy zadanie!

[Spoiler] Nie będę opowiadać gdzie są wszystkie piedestały - szukajcie sami! :D [Spoiler]

86. Podróżnik

Po skończeniu z orkami, otrzymamy od Doriana to zadanie - trzeba zejść do kopalni do Harta! Po rozmowie z Hartem dowiemy się, że do Podróżnika nie jest tak łatwo trafić i trzeba pokonać golem (prawie taki same, co w G1) - jak zabić kamiennego, ognistego i lodowego golema na pewno wiecie! Ale tam jest jeszcze wichrowy golem i żeby go zabić, trzeba zrobić specjalny kostur! Idziemy na pogawędkę do Viviena, ten opowie nam, co jest potrzebne do wyrobu kostura: praktycznie nic szczególnego, problemy powstaną jedynie przy poszukiwaniu orkowego drewna.

Znajduje się ono w obozie piratów między kuźnią i brzegiem!

Zbieramy wszystko do kostura i mówimy z Vivieniem, przygotowujemy kostur i mówimy Hartowi, że mamy wszystko gotowe do spotkania z golemami, podążamy za Hartem (uwaga: nie powiedzcie przypadkiem przed zrobieniem kostura, że jesteście gotowi, bo Hart i tak z Wami pójdzie, ale bez kostura golema nie pokonacie. Dodatkowo Hart może po tym umrzeć i zablokuje zadanie)! Jak się tam dostaniemy, Hart nas zostawi. Idziemy dalej ścieżką i zabijamy golem: 1. kamienny 2. lodowy 3. ognisty 4. wichrowy! Zabijamy ostatniego golema i idziemy do domu Podróżnika, rozmawiamy z nim i otrzymujemy polecenie od niego oraz runę! Idziemy do Czarnego Kamienia Mocy i używamy jej!

[Spoiler] Czarnych Kamieni jest razem 4:

1. przy wejściu na stary cmentarz,
2. koło zburzonej wieży,
3. przy wejściu w zburzonym forcie (2x - przy każdym wejściu po jednym). *[Spoiler]*

Jak się teleportujemy, to przechodzimy do czytania działu Królestwo śmierci, albo przechodzimy swoimi siłami. Po powrocie z Królestwa śmierci pojawimy się natychmiast przed Podróżnikiem i kończymy zadanie!

87. Stary pirat

Na temat tego zadania możemy usłyszeć od pirata Hansa, kiedy wykonamy jego pierwsze zadanie. Powinniśmy płynąć do wraku statku niedaleko obozu piratów!

[Spoiler] Wypływając od piratów płyniemy w lewo, potem płyniemy w stronę skał, które są po prawej i zobaczymy w oddali statek na skałach. [Spoiler]

Oczyszczamy statek z paskudztwa i znajdujemy w ładowni dziennik: czytamy i wewnątrz znajdujemy klucz! Po tym płyniemy, albo idziemy do zatoki niedaleko obozu myśliwych (tam niedaleko jest ork z zadania Sprytny złodziej - na brzegu zobaczymy nieumarłych piratów). Zabijamy wszystkich nieumarłych koło i wewnątrz jaskini, otwieramy drzwi i rozmawiamy z kapitanem Shardem! Zadanie otrzymamy tylko po rozmowie - trzeba będzie znaleźć zakopane kufry i przynieść znajdujące się w nich rzeczy, należące do Sharda (złoto i inne błyskotki możemy zachować dla siebie).

[Spoiler] Przedmioty do odnalezienia:

1. Pierścień

2. Zbroja paladyna

3. Pas starca

4. Miecz *[Spoiler]*

Gdzie szukać kufców - nie będę opisywać, bo Shard da nam mapę, na której będą one zaznaczone! (Przy wykopywaniu kufców pojawią się nieumarli: szkielety (4-5 sztuk), wilki-ożywieńce i temu podobne paskudztwa, więc należy uważać.) Jak zdobędziemy potrzebne rzeczy, idziemy do Sharda i otrzymujemy wskazówkę: musimy go zabić ubrawszy się w tę odzież.

[Spoiler] Tak naprawdę to nie musimy go zabijać tym mieczem i w tej zbroi - można użyć własnych (choć one są automatycznie na nas zakładane)! Oprócz Sharda rzucają się również pozostałe szkielety, należy więc uważać! *[Spoiler]*

Zabijamy Sharda i zadanie natychmiast się zamyka!

88. Obóz przeklętych

W pobliżu pirata Alego możemy znaleźć obóz pełen szkieletów. Wśród nich będzie niejaki Kadogan. Nie będzie jednak skłonny do rozmowy. Dalszy ciąg zadania pojawi się podczas wykonywania zadania „Nieznajoma” (chyba że rozmawialiśmy z nią wcześniej, wtedy będziemy możliwość bezpośredniej kontynuacji). Gdy do niego wrócimy i pokażemy pierścień, dostaniemy bólów głowy i będziemy musieli się położyć, aby przespać trochę. W środku nocy obudzi nas Kadogan i powie, że złe moce atakują obóz! Gdy wyjdziemy, pojawi się dużo zombie. Po ich pokonaniu, rozmawiamy z Kadoganem i zadanie się zamyka.

89. Interesy z nekromantą

Jeśli podczas rozmowy z Gerardem powiemy mu, że damy mu rudę, zażąda on od nas 10 bryłek czarnej rudy! Zadanie jest oczywiście możliwe do zrobienia, jednak nie opłaca się go brać. Jeśli jednak się na to zdecydujemy, musimy udać się na długie poszukiwania. Rudy należy szukać głównie w miejscach, gdzie występują nieumarli. Po uzbieraniu 10 bryłek i oddaniu ich magowi, zadanie zostaje zaliczone.

90. Magia krwi

Jeśli powiemy Gerardowi, że jesteśmy gotowi zrobić wszystko, by być jego uczniem, ten odprawi na nas rytuał, który odbierze nam trochę podstawowych atrybutów. Na szczęście potem da potężną miksturkę, dzięki której prawie wrócimy do wprawy. Potem powie nam, że może dla nas zrobić naszego własnego golema, pod warunkiem ponownego przejścia rytuału. W takim wypadku idziemy do niego następnego dnia, poddajemy się rytuałowi i tym samym zadanie się kończy. Od teraz mamy swojego własnego golema! Możemy go wyszkolić u Gerarda.

[Spoiler] Do ulepszenia golema potrzebne są: złoto oraz PN - tak, nasze własne punkty nauki. *[Spoiler]*

91. Mglista przeszłość

Jeśli zapytamy Gerarda o jego przeszłość, ten absolutnie nie będzie chciał nam opowiadać o sobie. Aby kontynuować zadanie, trzeba dokończyć dla Francisza zadanie Stara tarcza paladyna. Po spełnieniu warunku mówimy Gerardowi, że przysłał nas Francis. wracamy następnego dnia i przypominamy mu o naszym wspólnym znajomym paladynie. Wtedy Gerard opowie nam o swojej przeszłości, a zadanie zostanie zaliczone.

92. Pradawna klątwa

Jeśli w kopalni wypytamy Karlo o nauczycieli, to dowiemy się, że nad wyspą ciąży klątwa, przez co magia nie działa jak powinna. Dalszy ciąg zadania pojawi się dopiero gdy porozmawiamy z Vivienem w obozie paladynów. Aby zadanie zostało zaliczone, trzeba wykonać inne zadanie – „Rytuał oczyszczenia”.

93. Czarny Miecz

Jest to pierwsze zadanie, jakie dostajemy w grze. Zaczyna się na samym początku gry i ciągnie się aż do jej końca. Nie trzeba zwracać na nie większej uwagi. W trakcie fabuły możemy niejednokrotnie uzyskiwać w nim wpisy. Wpisy pojawiają się gdy:

[Spoiler] 1. Wypytamy Borysa o orków i artefakt, który znajduje się na wyspie.

2. Wypytamy Khaliego o Świątynię Czaszki.

3. Spotkamy Mrocznego podczas zadania Rytuał oczyszczenia.

4. Dołączymy do Ferokijczyków i wypytamy Doriana o Czarny Miecz.

5. Porozmawiamy z Mirażem przed walką z Taradem. *[Spoiler]*

Królestwo śmierci

94. Królestwo śmierci

W tej sekcji opowiem trochę o królestwie śmierci i przeszkodach, jakie tu napotkamy - jest to spora dawka wiedzy mocno przyprawionej spoilerami.

Dla chętnych:

[Spoiler] Poruszamy się, że tak powiem po ścieżce, oczyszczając okolicę! Na dole zobaczymy księcia demonów i obok niego kolumny. Jeśli zebraliście wcześniej 2 klucze w postaci statuetek ("dziwny klucz" i "niezwykły klucz"), to możecie śmiało przekręcić kolumny i wejść do portalu, który się pojawi - o lokacji za portalem pisać nie będę, tam już sami wytyćcie swoje szare komórki! *[Spoiler]*

Idziemy ścieżką, potem skręcamy na brzeg bliżej lawy i idziemy wzdłuż brzegu. Na końcu będą jaszczury, a obok nich wejście do jaskini z ognistym golemem! Przechodzimy przez jaskinię i wychodzimy na nieduży plac: po prawej będzie kolumna, którą trzeba przekręcić. Kręcimy i idziemy z powrotem! Wchodzimy pod górę, kiedy wejdziemy, to zobaczymy szkielety i trumny sterczące ze ścian. Po lewej stronie będzie dymiąca się czaszka! Tu akurat z góry spadnie trumna, gdy podejdziesz bardzo blisko. Idziemy dalej i przechodzimy przez most. Dalej za mostem wchodzimy do trzeciego portalu (tam w środku jest szkielet na kamieniu, za szkieletem naciskamy przycisk na kamieniu) i wchodzimy w portale w określonej kolejności. Jeśli stoisz przy przycisku to pierwszy będzie ten z lewej strony, potem ten, jest co jest pokrzywiony i ostatni, to przejściem dalej. Za każdym razem, kiedy wchodzisz w portal, pojawia się obok silnego monstrum (ognisty golem, demon). Kiedy przejdziesz przez wszystkie portale, to one znikną i można będzie przejść dalej. Idziemy więc dalej i dochodzimy do twierdzy, wewnątrz będzie rozgałęzienie: w prawo i w lewo - gdzie się zdecydujemy iść nie ma znaczenia, wszędzie są jednakowe demony! Dochodzimy do pomieszczeń, z lewej i prawej strony będą miały przyciski na ścianach, najpierw kręcimy kolumnę a potem naciskamy te przyciski i jak wychodzimy z pokoju idziemy w prawo, tam wchodzimy po schodach! W końcu idziemy na szczyt twierdzy i spotykamy swojego kłona, tzn. Mroczne oblicze! Po dialogu oczywiście go zabijamy i zabieramy wszystko, używamy jego runy teleportu i opuszczamy królestwo śmierci! (Uwaga: wrócić już się tam nie da!)

Świątynia czaszki

95. Część 1/4

Przy pierwszej wizycie w Świątyni Czaszki na progu spotkamy Miraża - rozmawiamy z nim i dowiemy się, że powinniśmy znaleźć niejaki hełm INGMARA! Po tym podążamy za nim do mostu, gdzie ten wyśle nas w głąb świątyni a sam będzie czekał!

Rozmawiamy z orkiem, który stoi naprzeciwko: można go zabić, albo skłamać, że jesteśmy postaćm, w wyniku czego ten skoczy z mostu. Decydujcie sami!

Potem idziemy w lewo, następnie korytarzem i w końcu spotykamy kolejnego szamana orków. Nie rzucamy się na niego od razu! Zna on kombinację dźwigni do otwarcia następnego pokoju i my jesteśmy mu do tego potrzebni. Zgadza się pomóc, ork powie nam, co trzeba nacisnąć i w jakiej kolejności! Jeśli staniesz twarzą do pokoju to - pierwsza dźwignia znajduje się na ścianie naprzeciwko, druga znajduje się z brzegu z lewej strony, potem naciskamy znajdującą się z brzegu z prawej strony i potem 2 dźwigni od razu przy wejściu z lewej strony i z prawej strony, potem ork zaczyna dialog i zaatakuje nas, zabijamy go i idziemy do sąsiedniego pokoju.

96. Część 2/4

W tym pokoju kręcimy kolumnę i wracamy do mostu, przechodzimy na drugą stronę, przeprowadzamy rozmowę z Kogonem i ruszamy w lewo do jaskini. Tam będzie wiele kolumn, kręcimy WSZYSTKIE w dowolnej kolejności ale przy użyciu pierwszej kolumny pojawią się szkielety: od dwóch do trzech, to liczba losowa.

Wszystkie kolumny zostały obrócone? Wracamy więc do sali z Kogonem. Widzimy, że 1. drzwi otworzyły się, idziemy tam (na podłodze będą kolce, ale nie boimy się! Są dla ozdoby), przechodzimy korytarzem i trafiamy do pokoju - w następnych drzwiach będzie teleport. Wchodzimy w niego! Pojawiamy się w jaskini, z prawej strony będzie w pokoju z zarośniętą pajęczyną strażnik grobowca, zabijamy go i zaraz za nim na ścianie będzie dźwignia, którą trzeba nacisnąć.

Potem idziemy dalej jaskinią czyszcząc ją z paskudztwa, na końcu uderzamy kilofem w ściankę i wchodzimy do pokoju z teleportem. Znowu w niego wchodzimy!!!

Tym razem będzie szereg teleportów, po prostu naciskamy dźwignię przed którą się pojawiliśmy i na końcu pojawimy się w tej samej jaskini, gdzie zabiliśmy strażnika grobowca, znowu wracamy do pokoju z teleportem, którego tym razem nie ma!

Idziemy tam i dostajemy się do sali ze szkieletami. Na końcu sali stoi niejaki Moroh, przy którym znajduje się potrzebny nam hełm, idziemy z nim porozmawiać, po czym rzuci się na nas CAŁA sala! Najlepsza taktyka to... UCIECZKA!

Uciekamy, a następnie wracamy i wyciągamy po 1-3 szkielety i tak wybijamy całą salę, na końcu zabijamy Moroha i bierzemy hełm!

Za tym miejscem, gdzie stał Moroh, naciskamy przycisk i wracamy do Miraża!

Ten poprowadzi nas do pewnej jaskini. Tam jak zwykle zabijamy przeróżne paskudztwa, bierzemy wszystko, co znajdziemy i wracamy!

97. Część 3/4

Jak tylko wrócimy do Świątyni, Miraż będzie chciał, żebyśmy poszli za nim i znowu zostawi nas koło mostu. Przechodzimy przez most gdzie był Kogon, idziemy do sąsiednich drzwi, które były wcześniej zamknięte, ruszamy korytarzem i znajdujemy lodowego golema: zabijamy go, bierzemy z niego klucz, naciskamy dźwignię i idziemy dalej, tam zachodzimy do pokoju.

Kręcimy kolumnę - otworzą się drzwi w sali, gdzie był Moroh. Idziemy tam!

Kręcimy jeszcze jedną kolumnę i pojawią się dwaj kamienni strażnicy, zabijamy ich i z jednego z bierzemy klucz, potem naciskamy przy drzwiach przycisk i drzwi się otworzą!

Wracamy do poprzedniej kolumny, ale wchodzimy do innego pokoju, kręcimy tam JESZCZE jedną kolumnę i idziemy do sali z Morohem, będzie widać, że otworzyły się jakieś drzwi!

98. Część 4/4

Idziemy dalej, po drodze siekając orków, wśród nich będzie jeden imienny: bierzemy od niego TABLICZKA i idziemy dalej. Zobaczmy leżącą kolumnę, po której się wspinamy, po środku pokoju będzie kolumna. I tu jest PYTANIE!

Jeśli obrócicie kolumnę to pojawią się 4 księżęta demonów, których nie wiadomo czym zabić! Najlepiej przywołać 4-5 armii ciemności i póki oni będą odwracać uwagę demonów, powinny się otworzyć drzwi po prawej (trzeba do nich podejść).

Jeśli wszystko jest dobrze, to skaczemy do portalu i ruszamy dalej, zachodzimy do ogromnego pomieszczenia z mostem, gdzie czeka na nas Miraż, żeby pomóc w ostatecznej bitwie! Idziemy za Mirażem i spotykamy Tarada, rozmawiamy z nim, po czym zaczyna się bitwa! Wygrać jej praktycznie się nie da! Jak dotąd dwa odkryte sposoby to fala śmierci lub 2x ognisty deszcz (najlepiej wcześniej zażyć czarną rudę). Po tym jak pokonamy wszystkich, mówimy z Mirażem i idziemy nacisnąć 2 przyciski, otworzą się bramy do komnaty z Czarnym Mieczem!

[Spoiler] Można też nie rozmawiać z Taradem, tylko od razu iść wcisnąć przyciski i brama i tak się otworzy, a wszystko potoczy się dalej jak należy :) [Spoiler]

Idziemy naprzód i spotykamy Marika oraz parę innych postaci. Rozmawiamy z nimi (zwracając się kolejno do jednego czy drugiego) i idziemy do Czarnego Miecza. Kiedy już stoimy przy nim, czytamy zabraną orkowi TABLICZKĘ!

Na tym przejście Świątyni Czaszki jest zakończone. Oglądamy nadzwyczajne wideo, po czym trafiamy do kolejnej lokacji. Tutaj już powinniście poradzić sobie sami :)

Autor solucji: Che_Guevara
Przetłumaczył: Taliasan
Uzupełnienie: Hagrid
Korekta i dostosowanie(na stronę): tyson90
Przetworzenie na PDF: Baggio
2013-05-12