

KÉZIKÖNYV A
VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

GOthic II

NIGHT
OF THE RAVEN



Ez a kézikönyv a Gothic II nem hivatalos magyar nyelvű honlapján található teljes végigjátszási leírás alapján készült. Külön engedélyt nem kértem rá, de készítőkről minden az oldalon felsorolt információt tartalmaz a Függelék. A szöveg megmásításra nem kerül, csupán helyesírási javításra, illetve kiegészítésre.

A kézikönyv tartalmazza továbbá a *Night of the Raven* kiegészítő végigjátszását is mégpedig az alapjáték küldetéseivel egybe építve. A kiegészítő küldetesei *-gal kerültek megjelölésre. Az eredeti leíráshoz képest a küldetés címek, illetve személy- és állatnevek a most készülő (2008. év vége) játék fordítás szerint módosulnak a félreértések elkerülése végett.

A kézikönyv egyedi elgondolás alapján készült és kizárólag a www.Gothic3.hu oldalon jelenik meg. A könyvben és a fenti honlapon szereplő leírások, képek jogvédelem alatt állnak, ezért további felhasználásuk előtt (pl. saját honlaphoz) kérlek, kérj engedélyt az oldal főszerkesztőjétől, Szunyitól a szunyi@gothic3.hu, vagy a kézikönyv szerkesztőjétől, Ardeától, a martonkr77@hotmail.com e-mail címen.

S akkor most álljon itt az eredeti végigjátszáshoz készült első instrukció, amelynek szellemében készült a további hosszás és kidolgozott leírás mindazon feladatokról, melyek ránk várnak a Gothic világában...

„A végigjátszásban nem fogom mindig leírni, hogy hol milyen tárgyakat találsz, próbálj meg minden helyszínt teljesen bejárni, és szedj össze mindent, amit tudsz. Mivel korlátlan mennyiségű felszerelést cipelhetsz, érdemes minél többféle dolgot magadnál tartani, nem tudhatod előre (hacsak itt nem olvasod :)), hogy mire lehet szükséged. A lényegesebb dolgokat azért igyekszem mindig leírni.

Az intro végignézése után Xardas tornyában találod magad. Ő nagyjából elmondja, hogy mi történt, és ad egy küldetést (Innos szeme). Próbálj meg mindent megtudni tőle, amit csak lehet, aztán már kezdődhet is a játék. A párbeszéd befejeztével kezdődik az Első Fejezet.”

TARTALOMJEGYZÉK.....	4
1. FEJEZET - A veszedelem (The Menace)	9
2. FEJEZET - Vissza a Bányavölgybe (Back to the Valley of Mines).....	35
3. FEJEZET - Innos Szeme (The Eye of Innos)	40
3. FEJEZET - JHARKENDAR.....	48
4. FEJEZET - Sárkányvadászat (Dragon Hunt)	58
5. FEJEZET - Az elindulás (The Departure).....	63
6. FEJEZET - Irdorath csarnokai (The Halls of Irdorath)	66
FÜGGELÉK.....	69
Gothic 2 magyar nyelvű útmutató.....	69
Fontos és hasznos információk a <i>Night of the Raven</i> kiegészítőhöz.....	96
Impresszum.....	99
TÉRKÉPEK.....	101
Khorinis.....	34
Jharkendar	48
Jharkendar - Adanos templom.....	51
Jharkendar - Kalóz tábor	52
Jharkendar - Bandita tábor.....	55
Bányavölgy	58
Irdorath.....	66
Khorinis város	101
Khorinis - kőtáblák	102
Nefarius térképe az erekleve darabokról	103
Komplex térkép az Innos és Beliar oltárokról.....	104
Megszentségtelenített oltárok.....	105
Sárkánytojások lelőhelyei	106
Bányavölgy - kőtáblák.....	107
Greg kincses térképe.....	108
Jharkendar - barlangok	109
Jharkendar - növények.....	110
Jharkendar - gyűrűk és amulettek	111
Jharkendar - kőtáblák.....	112
Jharkendar - tanítók és kereskedők.....	113
Jharkendar - részletes kincses térkép.....	114
Jharkendar - fegyverek.....	115

TARTALOMJEGYZÉK

1. fejezet - A veszedelem (The Menace)	9
Gyógynövények Constantinonak (Herbs for Constantino)*	11
A 'Víz köre' (The 'Ring of Water')*	11
A Vízmágusok (The Water Mages)*	11
Cavalorn banditái (Cavalorn's Bandits)*	11
Répaszedés (Harvest the Turnip Field)	12
Vidd a répákat Hildának (Bring the turnips to Hilda)	12
Hilda serpenyője (A Pan for Hilda)	12
Banditák Lobart farmján (The Bandits at Lobart's Farm)	12
Lobart munkaruhája + Egy üveg borért (Lobart's Work clothes + For a bottle of wine)	12
A szemkötős ember (The man with the eyepatch)*	12
Khorinis városába bejutni (How to get into the City of Khorinis)	13
Az út a Felső Negyedbe + Tanonc Khorinisban (Get into the Upper Quarter + Apprentice in Khorinis)	14
Matteo és Gritta (Matteo and Gritta)	15
Prémek Bospernek (Furs for Bosper)	15
Az istenek áldása (The Blessing of the Gods)	15
Egy óriási kihívás (A Great Challenge)	15
Constantino növényei (Herbs for Constantino)	16
Hol vannak az eltűnt emberek? (Where are the missing people?)*	16
Az eltűnt emberek (The missing people)*	16
A banditák fegyverkereskedője (The bandits' weapons dealer) ^{1*}	17
Kőtáblák (Stone tablets)*	17
Bandita rajtaütés (Bandit Raids)	17
Joe (Joe)*	18
A kereskedő aranya + Egy arcátlan tolvaj (The Gold of a Merchant + A Brazen Thief)	18
A hamis küldönc + Baltram szállítmánya (The False Messenger + Baltram's Shipment)	18
Canthar szívessége (Canthar's Favor)	18
A bolond Fellan (Mad Fellan)	18
Alrik kardja (Alrik's Sword)	18
A kísérlet (The Experiment)	19
Banditák Jack világítótornyában (Bandits in Jack's Lighthouse)	19
Információ Garvellnek (Information for Garvell)	19
Segítség Laresnak (Relief for Lares)*	19
Bromor aranytálja (Bromor's golden dish) ^{1*}	19
Lucia (Lucia)*	19
Problémák a Milíciával (Trouble with the militia)*	20
Kalóz üzlet (Pirate trade) ^{1*}	20
Földműves veszélyben (A Farmer in Need)	20
Civakodó fivérek (Ehnm and Egill)	20
Kifosztott kereskedő (Merchant raid) ^{1*}	20
Fenékig! (Buttoms up!)	20
Dragomir számszeríja (Dragomir's Crossbow)	21
Az éhes vadász (The Hungry Hunter)	21
Négy farkas Pepének (Four Wolves for Pepe)	21
Pofánverés (Kick Bullco's Butt)	21
A Földrablók (The Field Raiders)	21
Baráti Üdvözlettel (Jarvis' Challenge)	22
Egy csomag kender (The Weed Package)	22
A Zsoldosok tisztelete (Respect)	22
Bérleti díj behajtása (Collect the Rent)	23

TARTALOMJEGYZÉK

Milícia elkergetése (Drive away the Militia).....	23
A lusta földműves (The Lazy Farmer).....	23
A tiltott legelő (The Forbidden Pasture)	23
A Napfényaloé (The Sun Aloe)	23
A tomboló teremtmény (The Snorting Creature).....	23
Körözések és a banditák (Wanted Notes and Bandits)	24
Bosper íja (Bosper's Bow).....	24
Constantino gyűrűje (Constantino's Ring)	24
A Vértelyhek (The Blood Chalices).....	24
Rod kardja (Rod's Sword)	25
Felvétel a Milíciához (Member of the city guard).....	25
Felvétel a Zsoldosokhoz (Member of the Mercenaries).....	25
Bejutás a kolostorba (How to Get into the Monastery).....	25
Az egyszerű út a milíciához (The simple way to the militia)*.....	25
Az egyszerű út a zsoldosokhoz (The simple way to the mercenaries)*.....	26
Könnyű bejutás a kolostorba (The simple way to the monastery)*.....	26
Ragadozóklarmok (Snappers' Claws).....	26
A fekete prém (Black Hide).....	26
Hol van Peck? (Where is Peck?).....	26
Egy csomag tele kenderrel (A Package full of Weed)	26
A kender-árus (The Weed Deal)	26
Probléma Lobart tanyáján (Problems at Lobart's Farm)	27
A békeajánlat (An Offer of Peace).....	27
Munka a közösségért (Serve the Community).....	27
Opolos és a könyvtár (Opolos and the Library)	27
Opolos és a recept (Opolos and the Recipe)	27
Harcedzés Babonak (Fight Training for Babo)	27
Babo és a növénykert (Babo and the Garden)	28
Dyrian vétké (Dyrian's Crime).....	28
A tanoncok szobái (The Chambers of the Novices)	28
Kolbászosztás (The Mutton Sausages)	28
A borszállítmány (The Wine Delivery)	28
Hét növény (Seven Herbs).....	28
Az eltűnt recept (The Lost Recipe)	28
Egy ima a lovagokért (Prayer for the Paladins)	28
Isgaroth problémája (Isgaroth's Problem).....	29
Egy látogatás a városba (A Short Trip to the City).....	29
A Tűz Próbája (The Test of Fire)	29
A hívő ösvénye (The Path of Believers).....	29
Az élő szikla (The Living Rock).....	30
A tűz rúnája (Create a Rune)	30
Tippek az első fejezethez	30
2. fejezet - Vissza a Bányavölgybe (Back to the Valley of Mines).....	35
Fernando üzlete (Fernando's Business)	35
Egy szextáns (A Sextant)	35
Az üzenet (The Message).....	36
A rossz hír (Bad News).....	36
Hús (Meat)	36
Arany Brutusnak (Gold for Brutus).....	36

TARTALOMJEGYZÉK

Gorn kiszabadítása (Rescue Gorn).....	36
Bányászok és érc (Diggers and Ore)	36
Ragadozóvadászat (Snapper Hunt)	37
Bilgot menekülése (Bilgot's Curse)	37
Tengron gyűrűje (Tengron's Ring).....	37
Rákpáncél vért (The Crawler Armor)	37
Bizonyíték (Evidence)	37
Változó: Bérleti díj behajtása/A milícia elkergetése (Collect the Rent/Drive away the Militia)	38
Tippek a második fejezethez	38

3. fejezet - Innos Szeme (The Eye of Innos)..... 40

Gyógynövény Hildának (Healing for Hilda).....	40
Diego aranya (Diego's Gold).....	40
Diego üzlete (Diego's Business)	40
Elveszett? (Something lost?).....	40
Zárak Mestere (Fingers - the Master of All Locks).....	40
Birka tolvajok (Sheep Thieves)	41
A fekete pálinkafőzde (Moonshine)	41
Bennet börtönben ül (Bennet is in jail).....	41
Torlof félelme a fekete embertől (Torlof's Fear of the Dark Man).....	41
Egytálétel (Stew).....	42
Az elűzött gazda (The Banished Farmer).....	42
Egyedül és védtelenül (Alone and Helpless).....	42
A csillagok ereje (The Power of the Stars).....	42
Dokumentum (Documents)	42
Segítség Vatrasnak (Relief for Vtras)*	43
Innos szeme (The Eye of Innos)	43
Riordian (Riordian)*	44
A Portál (The Portal)*	44
Az elsüllyedt város (The sunken city)*	44
A teleport kövek (The teleporter stones)*	44
A megszenteltetlenített oltár (The Desecrated Shrines)	44
Árnyékfutó szarvak Busternek (Shadowbeast Horns for Buster)	45
A bíró lakája (The Judge's Lackey) (Az én fordításomban ez inkább: A bíró talpnyalója A.)	45
Maleth sétapálcája (Maleth's Walking Stick)	45
A hamisított bányarészsvények (Forged Mine Shares)	45
A kutatók (The Seekers).....	45
A hamisított bányarészsvények (Forged Mine Shares)	46
Tippek a harmadik fejezethez	46

3. fejezet - Jharkendar 48

Ital Scattynek.....	48
Ruha a Remetének.....	49
Raven (Raven).....	49
A Vízmágusok küldötte (The vanguard of the Water Mages) ¹	49
A fókuszkövek ereje (The power of the focus stones) ¹	49
Relikviák (Relics)	49
Az építők kúriái (The mansions of the builders).....	49
Orkok a kanyonban (The orcs in the canyon) ¹	49
Raven rabszolgái (Raven's slaves) ¹	49

A holtak őrzőinek ereje (The power of the guardians of the dead).....	50
A templom kamrái (The chambers of the temple).....	50
Beliar karma (The Claw of Beliar) ¹	51
Patkányvadászat (Alligator Jack needs help with hunting) ¹	52
Fa a palisádhoz (Wood for the palisade).....	52
Hús Morgannak (Meat for Morgan) ¹	52
Az északi part (The northern beach) ¹	53
A torony (The tower) ¹	53
Ital Brandonnak (A drink for Brandon).....	53
Grog a szakácsnak (Grog for the cook).....	53
Skip kifogyott az italból (Skip has run dry).....	53
Borotva vadászat (Razor hunt) ²	53
Kémkedés a banditáknál (Spying on the bandits) ¹	54
Garett iránytűje (Garett's compass) ¹	54
Angus és Hank (Angus and Hank).....	54
Angus és Hank gyilkosa (The murderer of Angus and Hank).....	54
Malcolm (Malcolm).....	54
Bejutás (a bandita táborba) (Forward (into the bandit camp)).....	55
Mocsárcápa vadászat (Swamp shark hunt).....	55
Kőtábla a mocsárban (The stone tablet in the swamp).....	56
Elkerülhetetlen helyzet (A fatal situation).....	56
Gyilkossági kísérlet (Attempted murder).....	56
Egy csomag tolvajkulcs (A package of lock picks).....	56
Huno acélja (Huno's steel).....	56
Három kőtábla - három bányász (Three stones - three diggers).....	57
Belépés a templomba (Access to the temple).....	57
Mentális bolyongás (Mental meanders).....	57
Kalapács pia (Hammer booze).....	57

4. fejezet - Sárkányvadászat (Dragon Hunt) 58

A sárkányvadászok (The Dragon Hunters).....	58
Sötétbe veszve (Lost in Darkness).....	59
Rablás (Theft).....	59
Jan és a kovácsok (Jan and the Smithy) (Az én fordításomban: Jan és a kovácsműhely).....	59
Éhség (Hunger).....	59
Disznóól (The Filthy Sty).....	59
Angar amulettje (Angar's Amulet).....	59
Hosh-Pak (Hosh-Pak).....	59
Feros kardja (Feros' Sword).....	60
Ki kell jutnom innen (I gotta get out of here!).....	60
A nagyzó (The Show-Off).....	60
Két jégkolosszus Sylvionak (Two Ice Giants for Sylvio).....	60
Sárkányvadászat (Dragon Hunt).....	60
Az ork elitharcosok hordája (Hordes of Orc Elite Warriors).....	61
Neoras sárkánytojása (Neoras' Dragon Egg Brew).....	62
Sárkánytojások (Dragon Eggs).....	62
Típek a negyedik fejezethez.....	62

TARTALOMJEGYZÉK

5. fejezet - Az indulás (Departure).....	63
Sárkányok mestere (The Master of Dragons)	63
Rosi menekülése (Rosi's Flight).....	63
Sekob hiányolja a feleségét (Sekob Misses his Wife)	63
Elvonókúrán (Deprivation)	64
Legénység nélkül nincs utazás (No traveling without a crew).....	64
Ki lesz a kapitány? (Who will be my captain?).....	64
Vissza a hajóhoz (Back to the Ship).....	64
Egy hajóra van szükségem (I need a ship)	64
Típek az ötödik fejezethez.....	65
 6. fejezet - Irdorath csarnokai (The Halls of Irdorath).....	66
Irdorath csarnokai (The Halls of Irdorath)	66
 FÜGGELÉK.....	69
Gothic 2 magyar nyelvű útmutató.....	69
Fontos és hasznos információk a <i>Night of the Raven</i> kiegészítőhöz.....	96
Impresszum.....	99
 TÉRKÉPEK.....	101
Khorinis	34
Jharkendar	48
Jharkendar - Adanos templom.....	51
Jharkendar - Kalóz tábor	52
Jharkendar - Bandita tábor.....	55
Bányavölgy	58
Irdorath.....	66
Khorinis város	101
Khorinis - kőtáblák	102
Nefarius térképe az erekle darabokról	103
Komplex térkép az Innos és Beliar oltárokról.....	104
Megszentségtelenített oltárok.....	105
Sárkánytojások lelőhelyei	106
Bányavölgy - kőtáblák.....	107
Greg kincses térképe.....	108
Jharkendar - barlangok	109
Jharkendar - növények.....	110
Jharkendar - gyűrűk és amulettek	111
Jharkendar - kőtáblák.....	112
Jharkendar - tanítók és kereskedők.....	113
Jharkendar - részletes kincses térkép.....	114
Jharkendar - fegyverek.....	115

1. fejezet - A veszedelem (The Menace)

Először is járd be a tornyot. Olvass el minden könyvet, amit az állványokon találsz, és szedj össze mindent a ládákból és a polcokról. Ha mindent jól csináltál, most van 150 XP-d. Készítsd be a Vastag ágat közelharc fegyvernek (a tárgylistán bal egérgomb, ezzel a tárgy háttere pirosra vált, és megjelenik mellette egy piros 1-es szám), majd a földszinten húzd is elő ('Space' vagy '1'), és gyakorolj vele egy kicsit. Ha már úgy érzed eléggé elsajátítottad a mozdulatokat, indulj el a toronyból kifelé vezető úton. Hamarosan egy tóhoz érsz, melynek túloldalán egy vízesés látható. Az úton egy birka legelészik. A tóparton egy goblin lóbálja a fegyverét, elő tehát a vastag ággal, és öld meg. Ha megvan, indulj el a tóparton balra, és a fák alatt néhány tárgyat, köztük egy íjat és nyílveesszőket találsz.

Menj vissza a goblinhoz, és indulj a másik irányba a tóparton. Itt egy barlangot találsz, menj is be rögtön (vagy inkább egy kicsit később, amikor kissé már fejlődöttél). Egy újabb goblin után a járat elágazik, először menj balra. Itt már kicsivel nehezebb dolgod lesz, ugyanis a folyosó végén egy teremben három goblin vár. Ha jó időzítéssel csinálod, akkor el lehet csalni őket, de ha eleget gyakoroltál, akkor megverheted őket egyszerre is. Ha netán sérülsz, akkor a csata után próbáld meg először a gyógynövényekkel, illetve az ételekkel gyógyítani magad. A gyógyitalokat és a gombákat hagyd lehetőleg utoljára, ezeket csak akkor használd fel, ha más megoldás nincs. A teremben a ládákból arannyal és tárgyakkal leszel gazdagabb. A bal oldali járat hamarosan ismét elágazik, ezúttal állj meg az elágazás előtt. Ha elnézel jobbra, már látni fogod a fiatal földrablót a szomszéd teremben. Ketten vannak, és elég kemény ellenfelek ezen a szinten. Semmiképp ne harcolj velük egyszerre, elég könnyű az egyiket kicsalni. Ha jól időzítesz, megúszhatod akár sebződés nélkül is, de ez nem könnyű. Ha sebződsz, ismét próbáld a gyógynövényeket és az ételeket először. A másik járaton egy völgybe jutsz, ahol először is összefutsz Lesterrel, aki egy tábortűz mellett üldögél. Mindegy mit mondasz neki, de mindenképpen küldd el Xardashoz. A völgyben több szörny is van, főleg patkányok és farkasok. Ezeket megölve itt meg is lépheted az első szintedet. (Ám ha előrelátóak vagyunk, inkább meghagyjuk a farkasokat akkorra, ha Bospernek a küldetéséhez prémet kell összeszednünk. A.) Próbáld meg a szörnyekkel egyesével harcolni, de a gyógynövényeket (legalábbis a két gyengébbik fajtát) minden további nélkül elfogyaszthatod, ha sokat sebződsz. Ha minden kötél szakad, bármikor visszamehetsz Xardas tornyába pihenni (az első emeleten van egy ágy). A völgyben van még egy barlang, ahol találsz egy rozsdás kardot, ezt mindenképpen készítsd be, jobb fegyver, mint a vastag ág.

Ha minden megvan, irány vissza a tóhoz és a birkához. Az út a toronyból folytatódik a tó mellett, itt mindjárt meg is villogtathatod az új kardod egy farkasnak és két goblinnak. Ha bárhol erszényeket találsz, azokat rögtön használd (azaz ha rajta állsz, kattints rá duplán és a hős kiüriti. A.) a felszerelés ablakból, általában arany van bennük. A goblinok után nem sokkal egy lépcső van az út jobb oldalán, ennek az alján egy bandita áll őrt. Amint odaérsz, leszólít, és megkérdezi, honnan jöttél. Mondd neki, hogy a hegyekből, és amikor be akar csalni a barlangba (megölnek, ha bemész), kérdezz rá, hogy ki keres téged, illetve ki akar beszélni veled. Kösd az ebet a karóhoz, és semmiképpen ne menj be a banditával a barlangba, de ne is hagyd ott (válaszd lehetőség szerint a középső opciót, de semmiképpen se vess véget a beszélgetésnek!). Mondd meg neki az igazat, hogy a bányavölgyből jöttél, és így már megtudhatod tőle, hogy ki az, aki keres téged. Fizess neki 10 aranyat az információért, majd kérd el tőle a képet is. Ezután már nyugodtan megölheted, és intézd el a társait is a barlangban. (Ezt muszáj megcáfolnom. Ha később visszajössz, miután beszéltél Maleth-szal és figyelmeztetted őt, ezért is kapsz xp-t. Vagy a NotR kiegészítőben a következőket lehet még ebből a karakterből kicsikarni: ha befejeztétek a dumcsi fővonalát, menj tovább a város felé, öld meg a farkast, amelyik az útszűkületnél mászkál. Majd menj vissza a csávóhoz és mondd el neki, hogy egy Cavalorn nevű egyén készül idejönni. Erre ő elfut abba a sarokba, hol az imént a farkas levágtuk. Menjünk oda, majd tájékoztassuk, hogy a farmerek küldtek és ekkor már többet nem tudunk kihozni ebből az ipséből. Immár tényleg levághatjuk. A.) Kaptál egy küldetést a névvel együtt, erre még később visszatérünk. A banditák nem túl nehéz ellenfelek, de ketten már elég könnyen megvernek, három ellen pedig csak a biztos halál vár. Egyesével végezd ki őket, ha kell, fuss előlük, amíg már csak egy üldöz. A barlangban van egy ágy, itt mindjárt ki is pihenheted magad. (Vagy nemes egyszerűséggel - gyere vissza kicsit később, ha már erősebb vagy... A.)

Ahogy kifelé jössz a banditák barlangjából, állj meg az első lépcsőfordulóban. A bal oldali sziklafalra fel tudsz

1. FEJEZET

mászni, tedd ezt. Menj egyenesen egy kicsit, át a fák között, majd amint tudsz, fordulj balra, egy kis fennsíkra. Ha jól csináltad, akkor most a bal oldalon sziklafal van. Kövesd ezt a sziklafalat, amíg el nem érsz két húspoloskához, akik egy csontváz („mozdulatlan fajta”:-)) mellett mászkálnak. Miközben megvered őket, már valószínűleg látni is fogod a varánokat kicsit távolabb egy mélyedésben. Őket most még ne támadd meg, mivel később még vissza kell jönnöd ide, és a varánok most egyébként is túl erős ellenfelek lennének. Jól jegyezd meg viszont, hogy hogyan jutottál ide.

Menj vissza az útra, és indulj tovább rajta. Menet közben gyűjts össze mindent, amit találsz, és ölj meg minden szörnyet az út mentén (Esetleg a farkasok a fent említett okból megkímélheted. A.). Nemsokára találni fogsz egy Innos oltárt, ezt egyelőre hagyd figyelmen kívül (az áldozatokat összeszedheted, ha szükséged van rájuk), majd ezután az út jobbra kanyarodik egy sziklánál. Ahogy haladsz tovább, rövidesen egy elágazáshoz érsz, ami mellett Canthar ül egy padon. Beszéljess el vele, de utasítsd el az ajánlatát, nincs rá szükséged. Vegyél tőle egy serpenyőt, és fordulj le jobbra az úton. Kövesd az utat, egyenesen Lobart tanyájához, és beszéljess el Lobarttal. Mondd neki, hogy a földművesekkel vagy, és kérdezd meg, mi a helyzet. Kérdezz meg tőle mindent, majd jelentkezz nála munkára. Addig ne vedd meg a munkásruhát, amíg itt nem teljesítettél minden küldetést. Lobart pajtájában alhatsz az ágyakon és az egyik ágy mellett találsz egy erszényt is.

A *Night of the Ravenben* városba háromféleképpen tudsz bejutni, ha odaadod Gregnek a parasztruhát, akkor kétféleképpen. Érdemes Canthar papírját elkérni (ezt jobb, ha most nem kéred, hanem a városban teszed meg neki a szívességet - ekkor még egy kardot is kapsz tőle. A.), de azt is mondhatod, hogy Constantinonak hoztál növényeket (jobb is, ha ezt választod, mert ha ennek eredményéről beszámolsz Lesternek, akkor még xp is jár érte. A.). Ahogy bemész a kapun balra áll egy őr és ládákat őriz. Ha elcsalod (vagy el is lehet altatni!), és visszaszaladsz kinyitni a ládákat akkor találhatsz bennük többek között egy bőrpáncélt, de van egy jó adag városi ruha is mindhárom fajtából. (Ebből érdemes egyet mindenképpen megőrizni egy jharkendari küldetéshez! A.) Érdemes körülnézni a város házainak tetején, találhatsz pár hasznos dolgot. Ha a kikötőben mászkálsz és letámad Moe, csald Pablohoz, ő elintézi - persze ehhez egyet rád kell üssön amikor Pablo közelében vagy. A tolvajcéhbe minél hamarabb juss be, mert a zsebmetszés elsajátításának megtanulása Cassiatól egész korán jelentős Xp mennyiséghez juttat. Ahhoz hogy bekerülj találkoznod kell Attilával, ami kétféleképpen történhet: 1.) Ha elkaptad Rengarut Jorának, akkor nem nyomod fel; ha futni hagyod Halvort, miután megtaláltad a város melletti barlangban található banditáknál a bűdös halban a levelet; ha megcsinálod (még céhválasztás előtt!!!) Nagurnak a Hamis küldönc küldetést és az árut neki passzolod le; ha Cantharnak szívességet teszel - bár ez már csak hab a tortán... akkor Attila ad egy kulcsot a tolvajcéhhez. 2.) Ha Rengarut, Halvort, Nagurt és Canthart felnyomod... Ekkor Attila megölni jön téged, tehát el tudod szedni tőle a kulcsot. **Fontos!** Ha következetlenül működsz és az egyiket futni hagyod, a másikat lecsukatom, akkor Attila NEM jön el és a bűdös életben nem jutsz le a Tolvaj céhbe! Ha bejutottál, ne öld meg Jespert, mert később ad még egy zárfeltöréses küldetést, ha a Bányavölgyből visszatérsz. Cassiának csináld meg a küldetését, hogy felvegyen a Tolvaj céhbe. Ekkor megtanít a tolvajok jelére. Ezután elegyedj szóba megint Rengarual, mutasd meg neki a tolvajok jelét, erre kapsz tőle +1 ügyesség pontot! A tolvajok jelét egyébként mindenütt érdemes megmutatni, ahol opció van rá, mert értékes infokat kap az ember. (kiegészítés és módosítás a szövegben - A.)

Nem kell mindenkit kiírtanod a terepen ha mágus akarsz lenni az erő, az ügyesség vagy a fegyverhasználatok olcsóbb fejlesztése miatt, a kiegészítőben ugyanannyiba kerül a fejlesztésük mint a másik két céhnek.

Ha a portál küldetést elkezdted akkor Larest elhívhatod az utolsó ereklye helyére ami az Innos szeme kőkör közelében van - jó sok lényt ledarál neked ingyen. Ő egyébként is nagyon hasznos figura, ha mentek a piramishoz többször megáll: ekkor messzebből is el tudsz csalni hozzá néhány akkor még magas szintű ellent, vagy megöletheted vele Erol banditáit (ezt csak akkor, ha már a Víz köréhez tartozol - ekkor azonban nem az ereklyét viszed vissza vele, hanem elhívhatod segíteni magaddal. A.). A város melletti barlangi portál orkját is megöli, de elintézheted úgy is hogy Mikat és az egyik kapuórt ráuszítod. Vagy csak simán fejlődsz és akkor magad is elbánnhatsz vele.

Igyekezz egy vérlegyet se megölni amíg Gaanhoz nem értél, ő 2 Tp-ért megtanítja neked a fullánkok és a szárnyak kisedését. Ha megtanultad a méreg kisedését a fullánkból a Bányavölgyi vár egyik szobájában található leírásból, vagy Edgortól a bányavölgyben és megesszed akkor teljes életet kapsz. (Ám ez csak körülbelül

60 alkalommal használható, utána az ember „hozzászokik” és már nem hat. A NotR-ben küldetés kapcsolódik a méreg kinyeréséhez a fullánkból, úgyhogy mindenképpen érdemes tp-t áldozni a fullánk kiszedésére is! A.)

Mégegy utolsó *megjegyzés*: ha nálad van Lares gyűrűje, lehetőség szerint az első fejezetben senkinél - kivéve Baltram - ne kérdezz rá, hogy miért néz úgy rád! A második fejezetben százal több xp jár érte! Ugyanez vonatkozik a „Fegyverkereskedő” küldetésre - amerre jársz, az első fejezetben ne kérdezz rá, hogy látott-e arra menni banditákat. A második fejezetben szintén százal több, vagyis 150 xp jár minden ilyen kérdésért! A.

Térjünk rá a küldetésekre...

Gyógynövények Constantinonak (Herbs for Constantino)*

Miután beszéltél Xardassal, és elindulsz átkutatni a tornyát, a földszintre érve találsz mindenféle növényt. Ha ezután lemész az erdőbe Lester táborhelyére, és beszélsz vele akkor elmondja hogy az örök beengednek a városba, ha a növényeket felmutatva beadod az öröknek, hogy Constantinonak szállítasz növényeket. Bár azt is hozzáfűzi, legjobb, ha inkább egyfajta növényből szedsz össze 10 darabot, mert az örök nem nagyon értenek az alkímiához és csak összezavarná őket a sokféle növény. Akármit mondasz az öröknek, ha bent vagy a városban a küldetésnek vége.

A 'Víz köre' (The 'Ring of Water')*

Ahogy elindulsz Xardas tornyából a város felé, az első farkas után összetalálkozol Cavalornnal, aki épp három goblinnal hadakozik. Kérdezz rá a páncéljára, majd beszélj vele a víz köréről. Ő elmondja hogy Vatrasszal kell beszélned. Ha majd bejutottál a városba, beszélj Vatrasszal. Ahhoz hogy csatlakozz a víz köréhez el kell végezned a „Hol vannak az eltűnt emberek” küldetést, és át kell adnod Lord Hagennek az üzenetet, ami a második fejezet kezdete. Ha megkéréd, hogy beszéljen még a vízmágusokról és mindent végigkérdezel, akkor megkapod „A banditák fegyverkereskedője” küldetést is. Ez esetben ezt a küldetést is teljesíteni kell ahhoz, hogy csatlakozhass. Ha mindent megcsináltál, beszélj újra Vatrasszal, hogy kész vagy. Ekkor ad egy gyűrűt, ami igazolja hogy a víz köréhez tartozol. Menj a tavernához, és beszélj Orlanddal. Kicsit kötekedik, de ne azt mondd neki hogy „ember, én a víz köréhez tartozom”, mert kevesebb Xp-t kapsz. Kérdezz rá a teleport kőre, erre odaadja a kulcsot a vízmágusokhoz a vezető teleportot őrző barlang bejáratához. Mondd neki hogy a szertartás ma lesz-e, erre megjelennek a víz körébe tartozó személyek és felavatnak. Kapsz egy páncélt és egy harci botot (kétkézes, 30-as erő és 60-as sebzés). Ha nem akarsz ügyességre gyúrni jó darabig a legjobb fegyver lesz amit meg tudsz fogni. Ezennel a küldetésnek vége. (Azért ez így egy kicsit elkapkodós... Így is meg lehet csinálni, de hagyományos játékmenetnél maradjunk annyiban, hogy miután minden küldetést felvettél Vatrastól, elküld Lareshez. Tőle megkapod a saját gyűrűjét. Ha később betérsz Orlanhoz, és beszélsz vele, akkor az adott két lehetőség közül tényleg ne a fent említettet válaszd, s így valóban több pontot kapsz - azért, mert hogy még valóban nem tartozol a Víz Köréhez. Azonban ha ezzel a párbeszéd opcióval vársz a második fejezetig, akkor 50 xp helyett 150 xp üti a markodat! A teleport kőre pedig már csak akkor kérdezhetsz rá, ha már jártál a Vízmágusoknál, s beszéltél az egyik vízmágussal, aki a „Teleportkövek” küldetést adja. A.)

A Vízmágusok (The Water Mages)*

Párhuzamosan kapod „A víz köre” küldetéssel. Ha beszéltél Cavalornnal, bejutottál a városba, ott elkértél Vatrastól minden küldetést, ő ad egy ereklye darabot, hogy vidd Laresnek a kikötőbe. Vidd el hozzá, végezd el a „Segítség Laresnak” küldetést, és ha még NEM vagy tagja a víz körének, Lares már hajlandó veled elindulni a vízmágusokhoz. Miközben Laresszal mentek, meg-meg áll, és mindig egy kicsit mesél neked a vízmágusokról. Az utatokba akadó szörnyeket szépen kiértja, az xp meg a te számládra megy. Ha megérkeztetek, visszaindul, te a katakombákban keresd fel Saturast. Mondd neki hogy Laresszal jöttél, és add neki oda az ereklyét, ahogy Lares javasolta. Ne zavarjon meg az hogy később Nefarius, úgy beszél mintha nem találta volna meg ezt a darabot, hidd el, tud róla. Menj Nefariushoz, és végezd el a „Portál” küldetést. Ha átjutottál Jharkendarba, a küldetésnek vége.

Cavalorn banditái (Cavalorn's Bandits)*

Amint összetalálkozol Cavalornnal, kérdezd meg mit csinál itt. Elmondja hogy baja van a banditákkal, majd ajánld fel hogy segítesz neki megölni őket. Mondd neki, hogy jobb felszerelésre van szükség, erre ad egy

1. FEJEZET

farkas tört és két alap életerő italt, majd indulhattok is. Sok dolgod nem lesz, Cavalorn elvégzi a piszkos munkát helyetted (az xp a tiéd lesz! A.). Ad egy levelet, amit a városba érve Vatrásnak kell adni. Ha Vatrás rákérdez, mondd neki hogy Cavalortól van, és ő maga útban van a találkahely felé.

Répaszedés (Harvest the Turnip Field)

Elég egyszerű feladat, össze kell szedned Lobart kertjében a 25 répát. Mind a pajta melletti kertben van.

Vidd a répákat Hildának (Bring the turnips to Hilda)

Hilda Lobart házában, a tűzhely mellett áll. Neki kell a répákat odaadnod.

Hilda serpenyője (A Pan for Hilda)

Hilda, miután a répákat leadtad neki, megkér, hogy vegyél neki egy serpenyőt. Oda is adja a serpenyő árát, de mivel már megvetted (ha már megvetted Canthartól), nem kell menned sehová, csak add oda neki.

Banditák Lobart farmján (The Bandits at Lobart's Farm)

Lényegében itt Cavalorn banditáiról van szó, de ez a küldetés az alapjátékban is benne foglaltatik. Ezt később is elvégezheted, ha már elég erősnek érzed magad, vagy a *NotR*-ban érdemes Cavalornnal elvégeztetni a „piszkos munkát”. Viszont te hasznos húzhatsz belőle, hiszen ha pl. visszamész a barlang előtt ácsorgó banditához (vele már kellett hogy beszélj), és szólsz neki, hogy a farmerek küldtek, akkor ezért is jár xp, meg azért is, ha Malethnek megmondod, hogy a banditáknak végük. És ennek a tetejébe még Lobart is olcsóbban adja a munkaruháját.

Lobart munkaruhája + Egy üveg borért (Lobart's Work clothes + For a bottle of wine)

Lobart hajlandó neked eladni egy munkaruhát. Kezdetben 70 aranyat kér érte, de ha megcsinálod a megfelelő dolgokat, akkor végül odaadja 30-ért is. Először is csináld meg az előző három küldetést. Ha ez megvan, keresd meg Maletht a répakert mellett. Beszélj vele, és mondd meg neki, hogy megölted a banditákat. Menj át az út másik oldalán lévő földekre (amik Lobart háza mellett vannak), és keresd meg Vinot. Beszélj vele, mondd, hogy munkát keresel, és ő kérni fog tőled egy üveg bort. Mivel most kaptál hármat Malethtől, nyugodtan azonnal oda is adhatsz neki egyet. Ezután már mehetsz is Lobarthoz, aki a 30 arany kifizetése után beküld a házba, hogy most már kiveheted a ládájából a ruhát (előbb is kiveheted, de akkor amint legközelebb Lobart meglát, vissza kell adnod, vagy megtámad a háznépével együtt). A többi dolgot se hagyd a ládájában, és a pajtában is találsz egy erszény pénzt.

Miután mindent magadhoz vettél, gyorsan vedd is fel a paraszti öltözetet, a semminél sokkal jobb. Keresd meg és intézd el Lobart tanyája környékén a szörnyeket, majd mivel Malethnél kaptál egy újabb küldetést, irány a város kapuja.

A szemkötős ember (The man with the eyepatch)*

Ha Lobarttól megvetted a parasztruhat, beszélj a Lobart farmjáról levezető lépcső előtt álló kalózzal. Ő Greg. Ajánld fel neki segítségedet, majd beszélj vele újra a kapuőrökről. Mondd neki hogy ez a parasztruha bejuttatja, és ő azonnal fel is húzza. Nagyon viccesen néz ki benne ami szemmel láthatóan neki is tetszik. (Más megoldást is elfogad természetesen: Canthar papírját, vagy Constantino növényeit, vagy ha lopsz neki a város kapu melletti őr mögül városi polgár ruhákat, de mindnél csak morog... A.) Egy darabig a piactéren leszel, később azonban a taverna előtt ücsörög, és ha arra mész megszólít. Lényegtelen mit mondasz neki az emberről, akit keres. Utána, ha nem akarsz minden választ végignyomogatni mondd hogy adsz neki 10 aranyat. Erre kiröhög, elmondja hogy kincseket ástott el, ebbe kéne segíteni. Az első kincshez együtt mentek, ez az Onar farmja felé vezető út elején balra található barlangban van. Ad egy csákányt, hogy ki tudd ásni a kincset. Öld meg a goblinokat, ásd ki a kincset és add oda Gregnek, erre elmondja hogy még négy kincset rejtett el. Ekkor elindul az úton Onar felé, ezután a Sekob farmja felé vezető út kereszteződésében leszel. Az első kincs a Busterék háza mögötti tó szigetén van. Ússz oda, öld meg a lopakodót és ásd ki a kincset. Ha visszaértél a partra és újra az Onarhoz vezető úton vagy, indulj el jobbra, a khorinisi hágóhoz vezető lépcső felé. Ha a tisztás széléhez értél és megölted a dögevőket, baloldat, a sziklafal mellett találod a következő kincset. Menj tovább a lépcsőhöz, menj fel. Indulj

el a hágó melletti tó felé, az Innos oltár irányába. A harmadik kincs ott lesz a tó végén, két lopakodó somfordál körülötte. Az utolsó kincs Bengar tanyáján, a Bengarnak jobbra eső ház mögött lesz. Menj vissza Greghez, add neki oda a cuccokat és ezennel vége is küldetésnek.

Megjegyzések a küldetéshez: Célszerű a kincskeresés elindulása előtt a taverna és Busterék háza közötti részen az összes állatot kiirtani, ugyanis ha nem teszed, Greg öli meg őket és elszedi az Xp-t. Továbbá a felesleges rohángászás elkerülése érdekében érdemes Skippel beszélni Dexterről, így a küldetés befejezése után egyből be lehet befejezni az „Hol vannak az eltűnt emberek” küldetést is.

Khorinis városába bejutni (How to get into the City of Khorinis) (Khorinis város térképe)

Mivel Maleth már elmondta, mit kell tenned, cselekedj úgy. Közelítsd meg a kapunál álló őrköt a paraszti öltözetben, majd amikor rákérdeznek, hogy mit akarsz, mondd azt, hogy a kovácshoz jöttél. Vagy nem a paraszti öltözetben, hanem a gyógynövényekkel a hátizsákodban, ahogy Lester tanácsolta. Vagy a menlevéllel, amit Canthartól kaptál - ha szívességgért cserébe elkérted tőle. Ne felejtse el, hogy a *Notr*-ban gondolnod kell Gregre is (Szemkötős ember).

Amint bent vagy a városban, Lothar, egy lovag, rögtön leszólít. Kérdezz meg tőle mindent, amit akarsz, aztán indulhatsz is tovább. Menj egyenesen a főutcán, egészen a kovácsműhelyig. Itt fordulj balra, a kikötő felé, és kövesd az utat egészen addig, míg az út jobb oldalán meg nem látsz egy cégtáblát, amin a 'Fogadó az Egy lábú Manóhoz' felirat díszel. Vigyázz, mert a fogadó bejáratánál egy Moe nevű fickó áll, aki ha meglát, megpróbál lehúzni rólad 50 aranyat, illetve ha nem adsz neki, jól ellátja a bajodat. Ő egyelőre túl nagy falat, menj az út bal oldalán, és nem fogsz neki feltűnni. Menj le egészen a partig, és indulj el jobbra a part mentén. Szinte azonnal leszólít valaki: Lares. Üdvözlödj, mint egy régi ismerőst, majd biztosítsd arról, hogy nem felejtetted el Leet. Kérdezz meg mindent, amit akarsz, de mindenképpen kérdezd meg, hogy hogyan jutsz Onar tanyájához. Lares felajánlja, hogy elvisz egy darabon, ezt gyorsan fogadd el, és már indulhatsz is. Moe közelében ismét menj az út másik oldalán (őt nem veri meg helyetted Lares). Kövesd Larest ameddig vezet, próbálj meg minden szörnyet megöletni vele, ha kell csald őket az útra, Lares megtámadja őket, amint meglátja. A Lares által megölt szörnyekből is megkapod az XP-t, ami ebben az esetben tulajdonképpen ingyen van. Az út egy helyen egy híd alatt megy át (itt van két vakondpatkány, és egy barlangban még kettő), itt találod az eddigi legjobb fegyvert: a Farkasfogot. Ugyanitt találsz egy saját serpenyőt, ezzel a tűzhelyeknél a nyers húsokat tudod megsütni. Ezt érdemes is mindig megtenni, mert a sült hús nemcsak többet gyógyít, hanem többet is ér. Lares egy tavernánál fordul vissza, ide mindjárt be is mehatsz. Beszélj Orlannal, a fogadóssal, és vedd meg tőle a páncélt. Ha nincs elég pénzed, add el a felesleges fegyvereidet (ezt egyébként is megteheted). Ha mindent a leírás szerint csináltál, akkor most kis híján 3. szintű vagy, de ennyit a legközelebbi bármelyik szörnyért kapsz. Ha felveszed az Erő gyűrűt (ld. kicsit lejjebb), akkor menj a kaszárnába, és ott egy ládában találsz egy toronykulcsot. Ez a kulcs azt a tornyot nyitja, amelyik Harad kovácsműhelye, és Matteo boltja között van, Itt találsz egy Nemes Rövidkardot. A fogadóban vett páncél, a Nemes Rövidkard, és a korábban talált Rövidszárú íj a legjobb felszerelés a játéknak ebben a szakaszában, illetve ezek azok, amiket tanulás nélkül is használni tudsz.

Ha a *NotR*-val játszol, a városban először Vatrashoz menj, beszélj vele, ha akarod, vedd fel mind a „A banditák fegyverkereskedője”, mind pedig a „Hol vannak az eltűnt emberek” küldetést. Ha mindent megtárgyaltatok, úgyis Lareshoz küld egy erekleve darabbal. Azért odafelé nyugodtan beszélhatsz az emberekkel. Ha olyan embert szólítasz meg, akinek eltűnt családtagja/barátja/inasa, xp-t kapsz érte. Úgyhogy szépen ráérősen sétálgass. Lares nem szalad el. :-) (A.)

Megjegyzés: A rövidszárú íj helyett találhatsz egy Vadász Nyílpuskát, de ez az északi erdőben van, és hacsak nem menekülsz el előlük, akkor vagy egy csapat wargot (2), vagy egy csapat ragadozót (3) kell elintézned, hogy hozzájuss, nem is beszélve a négy varánról, akik őrzik.

Innen két lehetőség van. Megpróbálhatod először a küldetéseket teljesíteni, vagy először a térképet járod be. A küldetéseket részletezem később, de a térkép bejárásához csak tanácsokat tudok adni. A szigeten található ellenfelek nehézsége a fent említett felszereléssel, tanulás nélkül (a nehezekkel csak annak éri meg szenvedni, aki újra akarja játszani a játékot, és minél kevesebbet szeretne többször megcsinálni):

1. FEJEZET

nagyon könnyű: patkányok, vakondpatkányok, zombi (ha jól csinálod, nem tud megütni)

könnyű: farkasok (warg nem!!!), vérszívó legyek, földrablók, banditák (változó)

kicsit nehéz: goblinok, lopakodó, banditák (változó)

nehéz: goblin csontváz, varán, tárnarák, fekete goblin (csak egyesével)

nagyon nehéz (megoldható, de szinte csak lőfegyverrel): warg, gyenge csontváz, csontváz

lehetetlen ezen a szinten: ork, elit ork, ragadozó, sárkányrabló, árnyékfutó, troll, fekete troll

A legjobb megoldás, ha megcsinálod az összes küldetést, amit tudsz, és utána deríted fel a térképet, de csinálhatod egyszerre is a két dolgot. Jó ötlet lehet az is, hogy közvetlenül azelőtt deríted fel a térképet, hogy elkezdődik a Második Fejezet. A fenti erőviszonyok nagyjából végig igazak, de ahogy erősödsz, mivel az Életerőd nő, egyre könnyebb lesz megölni az átlagos szörnyeket. Sajnos a nehezek végig igen nehezek maradnak, ezen csak a jobb vértézet fog tudni segíteni, de az elmondható, hogy pl. az orkokat, illetve a ragadozókat meg lehet ölni még az első fejezetben, de csak óvatosan és egyesével. A térképet lehetőleg mindig nappal járd be, mivel éjszaka sok szörnyet már csak akkor fogsz meglátni, amikor megtámadnak. Ez különösen igaz az erdőkre. Ha mégis éjszaka indulsz neki, próbáld meg gyakran elővenni az íjadat, így már viszonylag messziről megláthatod, hogy merre vannak az ellenfelek. Ahol ágyat találsz, ott általában tudsz reggelig aludni, és akkor folytatni a felderítést. Amint megengedheted magadnak, vegyél egy térképet, nagy hasznodra lesz!

Próbáld meg mindenkivel mindenhol beszélgetni, néha igen hasznos segítséget tudnak nyújtani. Miközben a küldetéseket csinálod, jó eséllyel meg fogod kapni a következő küldetéseket:

- *Bejutás a kolostorba*

- *Felvétel a Milíciához*

- *Felvétel a Zsoldosokhoz*

Ezen küldetések egyikét fogod majd megcsinálni ahhoz, hogy csatlakozz valamelyik csapathoz. Amennyiben tudod előre, hogy kihez akarsz csatlakozni, akkor nyugodtan megpróbálhatod befejezni ezeket a küldetéseket, de ha még nem döntöttél, vagy újrajátszó mentést akarsz csinálni, akkor semmiképpen ne fejezd be ezeket a küldetéseket, még akkor sem, ha tudod, hogy mit kellene csinálnod hozzá.

Hasznos tárgyak a térképen kezdőknek (Khorinis térképe):

1. Menj ki Khorinisból a keleti kapun, és indulj el a Taverna felé. Félúton megtalálod a lépcsőt a bal oldalon, ami Akil tanyájához vezet. Menj fel rajta, és amikor felérsz, rögtön fordulj balra. Menj végig visszafelé a sziklafal tetején az út fölött, amin a városból jöttél. A párkány végén találsz egy adag cuccot, amiben van két nagyon hasznos gyűrű (+5 Erő; +5 Védelem fegyverek ellen).
2. Szintén a keleti kapun a másik irányba indulj el, és menj végig a szerpentinén a világítótorony felé. Ahol az utat egy másik, másmilyen út keresztezi, fordulj le jobbra, és menj végig ezen az úton, egészen a hegy tetejéig. Itt találsz többek között egy gyűrűt (+10 Mana).
3. A térkép északkeleti részén láthatsz egy piramis ábrát. Ha odamész (a legerősebb ellenfelek ezen az úton goblinok lesznek), és fel tudsz menni a piramis tetejére, akkor találsz ott egy ládát. Ha van Zárnyítás képzettséged, akkor itt találod a játék egyik legjobb egykezes fegyverét, egy Orkmészárlót. (A *NotR*-ban közel sem ez a legjobb fegyver. A.)

Tanulás nélkül elvégezhető küldetések

Az út a Felső Negyedbe + Tanonc Khorinisban (Get into the Upper Quarter + Apprentice in Khorinis) (Khorinis)

Annál a kapunál, ahol először jössz be a városba Xardas tornya felől, megtalálod Rupertet, Matteo tanítványát. Beszéljess vele, és tudj meg tőle mindent, amit lehet. Ezzel megkapod az első küldetést. Menj be rögtön az épületbe, ami mellett Rupert áll, és beszélj Matteoval. Miután őt is kifaggattad, megkapod a második küldetést. Meg kell nyerned mind az öt mesterember támogatását ahhoz, hogy valamelyikük a tanítványává fogadhasson. Az öt mesterember: Matteo a kereskedő, Bosper a vadász, Thorben az ács, Harad a kovács, és Constantino az alkimista. A második küldetés teljesítésével egyben az első is megoldod. A mesterek küldetései, amiket teljesítened kell:

- Matteo és Gritta

- Prémek Bospernek

- Az istenek áldása
- Egy óriási kihívás
- Constantino növényei

Ezek közül az utolsót csak akkor kell megcsinálnod, ha az alkimista tanítványa szeretnél lenni, egyébként elég a beleegyezését kérned, nem nagyon érdekli a dolog. Ha minden megvan, menj a választott mesterhez, és jelentkezz tanítványnak. Bosper az állatbőröket veszi meg tőled nagyon jó áron, Constantino a gombákat, míg Haradnak a saját készítésű kardokat adhatod el. Az alkimista bárkinek jó választás, de a másik kettőhöz inkább akkor érdemes beállni, ha amúgy is megtanulnád, ami a pénzkereséshez kell (tehát Haradot akkor válaszd, ha egyébként is meg akarsz tanulni kovácsolni, Bospert pedig akkor, ha meg akarod tanulni a bőrök/prémek kinyerését). Amint tanítvány vagy, egyben a város polgárává is válsz, tehát szabad előtted a Felsőváros. Ám Lord Hagenhez még ekkor sem juthatsz be, csak azután, ha már csapatot választottál. Sőt, ha mágus akarsz lenni, akkor előbb tanoncból mágussá kell válnod, hogy Lord Hagen fogadjon. (kieg. A.)

Megjegyzés: Ha univerzális mentett állást akarsz csinálni esetleges újrajátszáshoz, akkor nem biztos, hogy ezt a küldetést megéri teljesen megcsinálni. Ha mégis szeretnéd befejezni, akkor az alkimista a legjobb választás, mert így semmit nem kell megtanulnod ahhoz, hogy pénzt csinálhass.

Matteo és Gritta (Matteo and Gritta) (Khorinis)

Matteo azt a feladatot adja, hogy szerezd vissza a pénzét Grittától. A hölgyet a Thorben mögötti házban találod, beszélj vele. Miután elírta az élettörténetét, szakítsd félbe, és kérdezd meg hol a pénz. Mivel nem akarja odaadni, két lehetőség van. Vagy kifizeted helyette, vagy mondd meg neki, hogy adja el a ruháit. A másodikra észhez tér, és kiperkálja a pénzt, ezt vidd el Matteonak. Ne felejtsd el elolvasni a könyvet Gritta házában (+25 XP). Ha ezt a küldetést vérontás nélkül teljesíted, akkor Thorben 200 arany ellenében hajlandó megtanítani neked a Zárnyítás képességet. Ha Thorbennel beszélsz, amíg nálad van a pénz, vissza akarja kérni tőled. Nem érdemes, úgyis belenyugszik, hogy legalább Matteo ki lesz fizetve. (kieg. A.)

Prémek Bospernek (Furs for Bosper) (Khorinis)

Bosper elküld, hogy hozz neki 6 farkas prémet. Ehhez meg tud tanítani a bőrök/prémek kinyerésére. Farkasok szinte mindenhol vannak a szigeten, ha megtanultad a képességet, akkor minden nehézség nélkül össze tudod szedni neki a 6 prémet. Ha nem akarod a képességet megtanulni, akkor egy kicsit szaladgálnod kell a térképen. Dragomir táborában, a Tavernától nem messze találsz 3 farkas prémet egy sátorban. További 4 van egy másik sátorban, Onar háza mögött, Pepetől nem messze (Pepe ad is egy küldetést, hogy ölj meg itt néhány farkast), illetve két további prémet találsz a Taverna emeletén, az egyetlen ajtó nélküli szobában.

Az istenek áldása (The Blessing of the Gods) (Khorinis)

Thorben akkor egyezik bele, hogy bármelyik mester tanítványa legyél, ha megkapod az istenek áldását. Beszélj vele, mondd, hogy munkát keresel, majd mondd azt, hogy hívó vagy (vagy mondhatod, hogy nem igazán, mindegy). Egy vízmágus és egy tűzmágus áldására lesz szükséged. Menj Vatrashoz, és kérj tőle áldást. Meg fogja kérdezni, hogy ki vagy és honnan jössz. Mondd az igazat (1. sárkányok fenyegetik a várost, 2. Xardas mondta, 3. fogoly voltál - a No/R-ban ezt egy kicsit hosszabban tudod csak elintézni. Más témát kezd el, akkor kell így nyilatkozni. Mire odajutsz, hogy áldást kérj tőle, már simán megáld. A.), ezzel megkapod az áldását. Innos áldását kétféleképpen is megszerezheted. Beszélhetsz Daronnal a piactéren, de az ő áldása 50 aranyba kerül. Jobban jársz, ha kimész a városból, és elindulsz Onar tanyája felé. Kicsivel a Taverna előtt az út elágazik, és egy útjelző tábla hirdeti a Kolostorhoz vezető utat. Menj arra. A hegyek közé érve az út bal oldalán találni fogsz egy szentélyt, itt találod Isgarotht, a tűzmágust. Kérd az áldását, és ezt ingyen is megkapod. Ugyan ez nem kerül bele a naplóba, de a célnak megfelel, menj vissza Thorbenhez, és kérd, hogy tanítvány lehess a mestereknél.

Egy óriási kihívás (A Great Challenge) (Khorinis)

Beszélj Haraddal, a kováccsal, és mondd neki, hogy munkát keresel, majd hogy nem vagy naplopó. Erre kiböki, hogy azzal tudod ezt bebizonyítani, ha hozol neki egy ork fegyvert. Erre két egyszerű módszer is van. Ha

1. FEJEZET

kimész azon a kapun, amelyik Lobart házához visz, és elfordulsz jobbra a kapunál, egy erdőbe jutsz. Itt több más szörny között egy ork is van, ha ezt elcsalod a város kapujához, akkor az örök megölik. Vedd el a fegyverét, és már mehetsz is vissza Haradhoz. A másik lehetőség, hogy a másik kapun mész ki, és balra fordulsz, a világítótorny felé. Itt az út egy szerpentinre vezet fel, ne erre menj, hanem az út alatt, a sziklafal mentén a völgyben. Találni fogsz itt egy barlangot, amit banditák és húspoloskák laknak. Rögtön az első teremben van egy ork fegyver, ezt vidd vissza Haradnak.

Constantino növényei (Herbs for Constantino) (Khorinis)

Constantino háza Harad műhelye és Vatrash szentélye között van egy kis utcában. Beszélj vele, és ragaszkodj hozzá, hogy az ő tanítványa akarsz lenni. Erre ad egy listát, hogy a rajta szereplő növényekből hozz neki 1-1 darabot. Az első hatból mostanra már valószínűleg van nálad, és ezek elég gyakoriak is ahhoz, hogy ne kelljen rájuk külön kitérni. Menj el Zurishoz a piactéren, és kérdezd meg, honnan szerzi az italait, majd hogy szerinte Constantino hol gyűjti a növényeket. Kövesd is az útmutatását, hogy megtaláld a többi növényt:

Sárkányfű: ahogy kimész a keleti kapun, fordulj balra az úton, de ne az úton menj, hanem attól egy kicsit balra. Szinte azonnal ráakadsz a sárkányfűre. Ha kicsit tovább mész erre, akkor itt találhatsz gyógygyökeret és tűzgyökeret is.

Goblin bogycs, Királyszár: Lobart háza mögött van egy kőkör, ennek közelében mindkettőt megtalálod

Ragadozófű, Földgyopár: a keleti kapun menj ki, és fordulj jobbra. Az út egy erdőn visz keresztül, de a bal oldalon az erdőben van egy jól elrejtett barlang. Ha megállsz a barlang bejáratával szemben (ne menj be), akkor a bal oldaladon, az emelkedőn van mindkét növény. Ha kicsit hátrálsz, felrohanhatsz oda. A fenyő tövében vannak.

Amint megvagy, irány Constantino, és add le neki a növényeket (néhányat egyébként ezek közül később meg fogsz venni tőle).

Hol vannak az eltűnt emberek? (Where are the missing people?)*

Amint bejutsz a városba, Lothartól meg tudod kérdezni hogy tűntek-e el emberek Khorinisből. Menj Vatrashhoz, beszélj vele a víz köréről. Ahhoz hogy csatlakozz hozzájuk, el kell végezned ezt a küldetést. Néhány ember eltűnt Khorinisből, a te dolgod az hogy kiderítsd kik az elrablók és hova vitték az embereket. Menj a kikötőbe és indulj el Laresnak jobbra, a tolvajcéh bejárata felé. Ugorj a vízbe és ússz tovább a legelső partig. Mássz ki a vízből, szemben a kunyhóban találod Skipet, a kalózt. Ha már itt vagy, megcsinálhatod a „Kalóz üzlet” küldetést is. Faggasd ki az eltűnt emberekről és a banditákról. A végén elárulja hogy az eltűnt emberekért egy bizonyos Dexter, a banditák vezére a felelős. Ha van nálad térkép, be is rajzolja hol találod, de az alap játékból már tudhatod hogy Onar farmjától délre, a sziklán van a törzshelye. Ha még nem végezted el „A szemkötős ember” küldetést akkor most fogj neki. Beszélj Greggel, mondd neki hogy tudod ki a banditák vezére. Menj fel a hegyre, az őrnök mondd hogy Dexternek hívják a vezért, erre beenged. Beszélj Dexterrel, faggasd ki mindenről. Ha minden fontosat megkérdeztél tőle beszélj vele újra és kérdezd meg tőle hogy most mit akar tenni. Erre ráadtam, de ebben a pillanatban megjelenik Greg és elkezd irtani a banditákat. Közben öldd meg Dextert, vedd el tőle Raven levelét, olvasd el, majd ha Greg kikasabolta magát beszélj vele. Elolvassa a levelet, és már mehetsz is Vatrashhoz. Ha beszéltél vele a küldetésnek vége.

Az eltűnt emberek (The missing people)*

Ezt a küldetést párhuzamosan kapod a „Hol vannak az eltűnt emberek?” -kel. Az eltűnt személyek: Thorben tanítványa - Elvrich, Bromor egy „lánya” - Lucia, Farim barátja - William, Garvell egyik embere - Monty, Akil két munkása - Tonak és Telbor, Bengar egy mukása - Pardos, Cord pedig haverját, Patrickot keresi. Kérdezd meg az illetékeseket, hogy mit tudnak, de naplóbejegyzésen kívül semmit nem kapsz érte. Megkérdezheted a különböző céhek „nagyágyúit”, de mindenki csak avval fog jönni hogy ez a vízmágusok dolga. Farimot a kikötőben, a hajó felé vezető úton találod jobbra, a halászkunyhóban. Végezd el a „Hol vannak az eltűnt emberek?” küldetést, majd menj a Bengar farmjától Onarhoz levezető lépcsőhöz, oda, ahol Greg második kincse volt. A lépcső mellett találsz egy bandita táborát, itt tartják fogva Elvrichet. Öld meg a banditákat, beszélj Elvrichcsel majd végül küldd vissza a városba. Ha a városba érve Thorbennel beszélsz ad 200 aranyat (ha nála tanultál zárnyitást akkor visszakapod az árát). Elvrichtől megtudod hogy beleesett Luciába, és keresi élete nagy

szerelmét. Lucia Jharkendarban lesz, a bandita táborban, Snaf fogadójában fog ácsorogni. Ha eljutottál ide beszélj vele Elvrichről, de ez már nem oszt, nem szoroz a kettőjük ügyében. Ami fontos még: azon a helyen, ahol felveszed a „A banditák fegyverkereskedője” küldetés lezárásához szükséges dolgokat, a sátorban találsz levelet, amit oda kell majd adni szerelmének. Farim barátja Jharkendar portálközpontjának a közelében lesz holtan, az egyik házromban a mocsár felé. Ha megtaláltad beszélj Farimmal. A küldetés lényegét akkor tudod megcsinálni, ha már van bejutásod a banditák bányájába, megölted Bloodwynt és utána beszéltél Thorusszal. Beszélj a rabszolgák őrével, mondd neki hogy eressze szabadon a rabszolgákat, és hogy már beszéltél Thorusszal, ekkor elmegy. (Közvetlenül Bloodwyn megölése után is beszélhetsz vele, elég viccesen reagál amikor megmutatod neki a letépett fejet, de elengedni nem fogja a rabszolgákat.) Beszélj Tonakkal, mondd neki hogy tiszta az út, mehetnek, és elindulnak abba a barlangba ahol Tom van. Ha ismét Khorinis területén vagy, beszélj Garvellel, Akillal, Cordal és Bengarral. Ezután nincs más dolgod, mint jelenteni Vatrashoz hogy mindenki visszatért, o megáld, kapsz 3 manát és ezennel a küldetésnek vége.

A banditák fegyverkereskedője (The bandits' weapons dealer)*

Ez az a küldetés, amit akkor kapsz meg, ha Vatrast megkérdezed, hogy meséljen még a vízmágusokról. Ha a víz köréhez való csatlakozás előtt teszed ezt, akkor be kell fejezned a küldetést ahhoz hogy csatlakozhass. Khorinis területén számos helyen találhatsz elszórva bandita párbajtőröket, és találsz majd olyat is amire egy „F”-et véstek. Először menj Martinhoz, akitől infokat tudhatsz meg a küldetéssel kapcsolatban. Egy banditatábor van Dragomir táborhelye alatt, a szikla alatt, de ha Sagittától elindulsz a sziklafal mentén az Onartól ellentétes irányban akkor is hamar ott vagy. A banditák együtt elég erősek, két íjász is van köztük. Egyénként csald el az íj nélkülieket, majd ronts rá a két íjászra. Ha ügyes vagy egyet se tudnak rádlőni, és egyből közelharcba bocsátkozhatsz. Ha gondolod egy erősebb varázstekercssel is lezúzhatod a burájukat. Ha a táborhelyen megtaláltad a levelet, olvasd el és mutasd meg Martinnak. Itt találod meg Lucia levelét is Elvrichhez, mutasd meg a srácnak. A kereskedő Fernando, aki a felső negyedben van. Menj Vatrashoz és befejezni e küldetést. Fernandonak csak akkor beszélj arról, hogy tudod hogy ő a fegyverkereskedő, ha megcsináltad a neki a bányavölgyi küldetést.

Kőtáblák (Stone tablets)*

A játékban számos helyen találhatsz kőtáblákat. A régi kőtáblákat Vatrashoz kell adnod (másra úgyse jók), Xp-t (egyért 30-at) és italokat ad cserébe. A különböző kőtáblák mind növelik tulajdonságaid értékét ha elolvasod őket. Ezeket a kőtáblákat a jharkendari építők készítették, nyelvezetüket Myxir, és a Jharkendar völgyi teleport mellett élő csóka ismeri. Három szintje van, az első 5, a másodikat 10, a harmadikat 15 Tp-ért tudod megtanulni. Ha az összes régi kőtáblát megtaláltad és odaadtad őket Vatrashoz, lezárul a küldetés.

Bandita rajtaütés (Bandit Raids) (Khorinis)

Beszélj Hakonnal, a fegyverkereskedővel a piactéren. Ha kikérdezed, elmondja, hogy idefelé jövet banditák rabolták ki Akil tanyájának környékén. Jelentette a városi őrségnek, Pablo foglalkozott is a dologgal, de nem jutottak semmire. Keresd meg Pablot, és kérdezd ki a Hakont megtámadó banditákról, mire elmondja, hogy valahol az erdőben tanyáznak. Menj ki a keleti kapun, és indulj el a Taverna felé. Az egyik útjelző táblánál találsz egy lépcsőt balra felfelé. Ez vezet Akil tanyájához, menj arra (ha már ott vagy, segíthetsz Akilnak megölni az őt fenyegető zsoldosokat is). A lépcső tetején egy útjelző mutatja a világítótornyhoz vezető utat, erre kell menned. Amint beérsz az erdőbe, látni fogsz egy sziklafalat a bal oldalon. Ezt kövesd az út mellett, és hamarosan találsz egy barlangot. Öld meg a banditákat (egyesével nem nagy ügy), és a ládájukban találsz egy furcsa halat. (A *NotR*-ban ezt a halat nem itt találod meg, hanem a keleti kapu melletti barlangban lévő banditáknál! A.) Ezt használd a felszerelés ablakból, és olvasd el a levelet, amit találsz benne. Menj vissza Hakonhoz, és mondd meg neki, hogy megölted a banditákat. A küldetésnek ezzel vége, de még azért valamit meg kellene tenned. A levél alapján menj le a kikötőbe Halvorhoz, a halkereskedőhöz, és mutasd meg neki a levelet. Fogadd el az ajánlatát, add vissza neki a levelet, és ne add fel a milíciának. Ha akarod, akkor akár fel is adhatod (ekkor ne add vissza neki a levelet, mert az a bizonyíték), de nem éri meg az a pár arany.

1. FEJEZET

Joe (Joe)*

Ha már úgyis beszélsz Hakonnal a piactéren, említsd meg neki az eltűnt embereket, s ő mesél neked Joeról, aki egy jó ideig a piactéren bókászott, majd egyszer csak eltűnt. Joe az egyik zárt toronyban kuksol, a milícia zárta be. A kulcs Pecknél van, de ahhoz hogy elszedd tőle, ismerned kell a zsebmetszést.

A kereskedő aranya + Egy arcátlan tolvaj (The Gold of a Merchant + A Brazen Thief) (Khorinis)

Keresd meg Jorat a piactéren, aki elmondja, hogy valaki kirabolta. Rengarura gyanakszik, de nem tudja bebizonyítani. Ajánld fel a segítségedet, aztán menj Rengaruhoz. Vágd a képébe, hogy ő lopta el a pénzt, erre elkezd menekülni. Rögtön szólítsd le még egyszer (ha nem sikerül, akkor kövesd, és beszélj vele, amikor megáll). Kérdezd meg ki ő, majd gombold le róla a pénzt. Fenyegetsd meg, hogy felnyomod a milíciánál, de végül hagyd futni. Menj vissza Jorához, és add vissza a pénzt, a kérdésére pedig feleld azt, hogy a tolvaj meglógott.

A hamis küldönc + Baltram szállítmánya (The False Messenger + Baltram's Shipment) (Khorinis, kikötő)

Ha még nem tetted meg, itt az ideje, hogy elintézd Moet a kikötői kocsmá előtt. Miután megverted, menj be, és beszélj Kardiffal. Ha az előző küldetést megcsináltad, akkor fizess neki kétszer 10 aranyat, és először kérdezd meg, hogy hol találsz munkát, majd pedig azt, hogy hol találsz 'speciális' munkát (ha Halvornak is visszaadtad a levelét, akkor könnyen lehet, hogy nem kell fizetned ezért a küldetésért, menj rögtön Nagurhoz!). Erre átküld Nagurhoz, aki így már hajlandó beszélni veled. Fogadd el az ajánlatát, és menj át Baltramhoz a piactérre. Ő egyből előáll az ajánlatával, fogadd el ezt is, és irány Akil tanyája. Beszélj Akillal, és megkapod a csomagot. Menj vissza Nagurhoz, add le a csomagot, majd menj el a fogadóba, és aludj másnapig. Mire ismét visszamész Nagurhoz, ő már túlادott az árun, és kiperkálja a részedet. Ha még nem tetted meg, fejezd be teljesen az előző két küldetést, majd beszélj Kardiffal. Ő megemlíti, hogy valaki keresett, amíg nem voltál itt, és hagyott egy üzenetet, hogy a Halvor halkereskedése mögött vár rád. Ne kérdezz semmit, menj oda, és keresd meg Attilát. Beszélj vele, és ő ad neked egy ajándékot (egy kulcs a csatornarendszerhez). Menj ki a vízpartra, és kövesd azt jobbra, egészen a kikötő végéig (van ott egy emelőszerkezet). Ha ott lenézel, látni fogsz egy bejáratot, ami mellett két fáklya ég folyamatosan. Ott a csatornarendszer bejárata, mostantól szabadon mászkálhatsz arra is.

Canthar szívessége (Canthar's Favor) (Khorinis)

A piactéren Canthar leszólít, és megkér, hogy végezz el egy feladatot neki. Megteheted, hogy nem vállalod el, de ez később 500 aranyadba fog kerülni, tehát nem biztos, hogy megéri. Ad egy levelet, amit Sarah áruí közé kell becsempészned, majd feldobnod Saraht Lord Andrénál. Beszélj Sarahval, és kérd, hogy mutassa meg az áruját. Add el neki a levelet, és már mehetsz is Lord Andréhoz a fejpénzért. Canthar akkor is ezt a küldetést adja, ha korábban elfogadtad tőle a belépési engedélyt, de ha nem, akkor most felajánl egy fegyvert is (Hajóács fejszéje). Ha nem teljesíted Canthar ajánlatát, vagy visszautasítod, a kereskedők nem fognak veled többet üzletelni, csak ha perkálsz 500 aranyat Cantharnak. Kivéve Baltram, aki közli, hogy ő nem üzletel csirkefogókkal, kivéve ha adsz neki 10 üveg bort és 10 darab sonkát. (Baltram akkor is fog ezzel előhozakodni, ha Nagurnak megcsináltad a Hamis küldönc küldetést. A *NotR*-ban egy ideig véd a 'Víz Körének' gyűrűje, de aztán egyszer csak előhozakodik a dologgal... A.)

A bolond Fellan (Mad Fellan) (Khorinis, kikötő)

Keresd meg a kikötőnegyedben Alwint, aki egy padon üldögél a háza előtt. Szólítsd meg, és mindjárt elkezd panaszkodni, hogy valami bolond folyamatosan kalapál a környéken. Ha felajánlod, hogy segítesz az illetőt elhallgattatni, akkor hajlandó neked ezért fizetni. Egyezz bele, és a háza mögött megtalálod Fellant, aki érdekes módon éppen kalapál. Beszélj vele, de mivel ennek nem sok haszna lesz, ránts fegyvert, és a változatosság kedvéért jól kalapáld el. Amikor magához tér, mondd meg neki, hogy fejezze be a kalapálást, majd menj vissza Alwinhoz a pénzedért. (Célszerű akkor ellátni a baját, amikor már egyetlen csapással leüthetjük, és éjszaka, amikor senki sem látja. Nem éri meg az a 30 arany, hogy utána Lord Andrénak fizess 200 aranyat! A.)

Alrik kardja (Alrik's Sword) (Khorinis, kikötő)

A kikötőben, a raktárház mögött találod Alrikot, a párbajmestert. Beszélj vele, és hívd ki egy párbajra (ezt csak dél és este között tudod megtenni, és 50 aranyba kerül). Lásd el a baját, de ne kutasd át, és a fegyverét se vedd el. Amikor magához tér, kifizeti a jutalmad. Hívd ki még egyszer, mire azt mondja, hogy jobb fegyver nélkül nem harcol veled újra. Nemrég eladta a kardját Jorának

a piactéren, azt kell visszaszerezned neki. Ezt elmondja korábban is, de akkor még nem kapod meg a küldetést. Ha teljesítetted a 'Kereskedők aranya' küldetést, akkor Jora ingyen visszaadja a kardot, egyébként fizetned kell érte. Vidd vissza a kardot Alriknak, és ha akarsz, küzdj meg vele újra (ezúttal nehezebb dolgod lesz). Alrik mostantól tanít egykezes harcra.

A kísérlet (The Experiment) (Khorinis, kikötő)

A kikötő déli részén találod Ignazot, az alkimistát. Amint szóba elegyedsz vele, megkér, hogy próbálj ki neki egy 'Felejtés' varázstekercset. Fogadd el az ajánlatot, és menj a fogadóba. Nézz körül, és bizonyosodj meg róla, hogy senki nincs éppen az ajtó környékén, majd ránts kardot, és - tudom, nem szép dolog, mert no, és ráadásul fegyvertelen:) - verd meg Hannat. (De ha nagyobb kedvünk van, akkor Grittával is megtehetjük ugyanezt, őt könnyebb is leütni, mind morálisan, mind fizikailag, csak arra ügyeljünk, hogy az őrző ne arra jöjjön éppen, mert akkor rajtakapnak. A.) Amikor magához tér, szólítsd meg, de mivel nem hajlandó beszélni veled, használd rajta a 'Felejtés' tekercset. Ezután újra beszélhetsz vele, mintha mi sem történt volna. Menj vissza Ignazhoz, és jelentsd neki a sikeredet. Mostantól tanulhatsz nála Alkímiát. Erkölcsebbek választhatnak erősebb célpontot is, a lényeg, hogy egyedül legyen, senki más nem láthat meg. Ha már van bejutásod a Felsővárosba, ott betöréssel is kísérletezhatsz.

Érdekeség: ugye észrevettétek, hogy Ignaz olyan furcsán beszél? Hát ha a NotR kiegészítővel játszátok a játékot, akkor Jharkendarban a mocsárban Miguel jópofa dolgokat fog mesélni Ignazról... :) (kieg. A.)

Banditák Jack világítótornyában (Bandits in Jack's Lighthouse) (Khorinis, kikötő)

Keresd meg Jacket a kikötőben, és kérdezd meg, mit csinál a városban. Elmondja, hogy a világítótoronyban lakik, de mivel azt banditák foglalták el, ezért már jó ideje nem volt otthon. Ezek a banditák most még erős ellenfelek, de amint van egy jobb vérted, kifüstölheted őket. Ha meghaltak, menj vissza Jackhez, és küldd haza. (Egy jó érzésű ember azért nem próbálkozik meg ezzel a küldetéssel az első fejezetben. Talán a második fejezet végén, vagy még inkább, ha már visszajött a Bányavölgyből... A.)

Információ Garvellnek (Information for Garvell)(Khorinis, kikötő)

Beszélgess Garvelllel a kikötőben, és ő megbíz, hogy szerezz neki információt a következőkről: 1.) fenyegetést jelentenek-e az orkok a Bányavölgyben; 2.) mi van azzal az orkkal, amelyik a városkapu közelében vert tanyát; 3.) miért vannak a Lovagok a városban. Ezt a küldetést csak akkor kapod meg, ha már beszéltél Ragnarral a Bitófa téren, ahol ingyen sört szolgálnak fel. Ha megkapod Garvelltől a küldetést, akkor menj Ragnarhoz, adj neki vagy három üveg sört és mindig kérdegesd, amíg új kérdés-opció jelenik meg. Innen megtudhatod, hogy a Bányavölgyi orkokat bezárták a kanyonba és onnan nem jöhetnek ki. Azt is megtudod, hogy a város közelében lévő ork nem teheti be a lábát a városba, mert ott megerősített őrség van. Ha ezt az orkot megölsz, mielőtt erről beszámolsz Garvellnek, akkor azt tudod mondani, hogy vége annak az orknak és több xp-t kapsz! Az utolsó kérdésre csak a második fejezetben tudod megadni a választ, amikor már csapatot választottál és beszéltél Lord Hagennel. Ekkor hajlandó elárulni, hogy valójában mit keresnek itt a Lovagok, hiszen ha már úgyis a Bányavölgybe megy, akkor ott mindenképpen szembesülsz vele. (kieg. A.)

Segítség Laresnak (Relief for Lares)*

Húzd fel az akvamarin gyűrűt, és menj a piactérre, Baltramhoz. Beszélj vele, majd mehetsz egyből Lareshez.

Bromor aranytálja (Bromor's golden dish)*

Bromornak, a kikötői pirolámpás ház tulajdonosának kisebb problémája van. Egy a kurtizánok közül elszökött és magával vitte az ő felbecsülhetetlen értékű aranytálját. Ő Lucia, Elvrich szíve választotta. Bromor ezt a tálát szeretné visszakapni. A tál „A banditák fegyverkereskedője” fejezetben leírt bandita táborban van. Ha visszaszolgáltató, akkor a jutalmad 200 Xp és egy „gratis” éjszaka Nadjával. Ha mágus vagy, még azelőtt add oda neki a tálát, mielőtt a 3. fejezetben megkérdeznéd tőle, hogy hogy van (amikor az Almanachokat gyűjtöd be.)

Lucia (Lucia)*

Amint beszélsz Elvrichcsel vagy Bromorral, illetve Nadjat is felhívhatod - fizetés után persze - egy kis csevegésre a szobába, s itt elmond néhány fincsi dolgot Luciáról. Ekkor aktiválódik a küldetés és akkor fejeződik be, ha Luciával beszéltél Jharkendarban a bandita táborban. Részletek „Az eltűnt emberek” küldetésben.

1. FEJEZET

Problémák a Milíciával (Trouble with the militia)*

Farimnak, a khorinisi halásznak (a királyi hajó felé található sziklakaputól jobbra, a tengerparton), problémái vannak a Milíciával. Rájárnak a varsákra és mindig elveszik a zsákmányát. Azt szeretné, ha találnál egy előjárót, aki elmondaná ezt a lovagoknak. Ugorj el Martinhoz (nem messze áll a tréningező lovagok között) és mondd el neki mindent, majd szólj vissza Farimnak (100 Xp).

Kalóz üzlet (Pirate trade)^{1*}

Skipet már a „Hol vannak az eltűnt emberek?” küldetésből tudod, hogy hol találod. Baltrammal kötött egy üzletet, aki ígért neki valami árut, de valahogy nem jelentkezik. Menj a piacra Baltramhoz és kérd tőle a küldeményt, amiért cserébe Skip 3 üveg rumot ígért, Khorinis környékéről a legjobbat. Kézbesítsd Skipnek a csomagot, aki cserébe ad 2 üveg rumot. Baltrammnak ennyivel kell megelégednie. Menj vissza hozzá és add le a rumot. (Ha esetleg nem kézbesítet rögtön Skipnek a csomagot, ezt még felhasználhatod Jharkendarban, amikor a kalóz táborba akarsz bejutni. Ha előadod, hogy hoztál Skipnek egy csomagot, akkor ez is árkedvezményt jelent! A.)

Földműves veszélyben (A Farmer in Need) (Akil tanyája)

Ha beszéltél Sarahval a piactéren, akkor tudod, hogy Akil tanyáját éppen kifosztják a Zsoldosok (a küldetés független Sarahtól, ha nem beszélsz vele, akkor is megoldható). Menj a tanyára, és beszélj Randolphfal. Ezután beszélj a Zsoldosokkal, de ne hagyd magad elküldeni. Ha így teszel, akkor megtámadnak (jó eséllyel nem téged, hanem Akilt). Öld meg őket (ebben a tanya lakói is segíteni fognak, igencsak össze kell szedned magad, hogy te kapd az XP-t), majd beszélj Akillal a dologról, de ne kérj pénzt (több xp jár érte!). A feladathoz segítségül hívhatod a város kapujától Míkát is, de ennek nincs sok értelme.

Civakodó fivérek (Ehnim and Egill) (Akil tanyája)

Ha mindenki megbékélt, beszéltél Akillal, meg Randolphfal, akkor érdemes még megemlíteni a civakodó fivéreket. Ez a küldetés valójában nem „küldetés” és nincs is a listában, de adja magát, hogy futkossunk egy kis xp-ért... :-). Tehát: először is Egillhez menjünk oda, dumcsizzunk vele, amíg tart a párbeszéd. Aztán menjünk át a szántóföld másik oldalára Ehnimhez. (Érdemes betartani ezt a sorrendet, és ügyeljünk rá, hogy mikor belekezdünk ebbe a „küldetésbe”, Akil ne álljon ott a föld szélén, mert rossz vége lehet a dolognak, ha beleavatkozik!) Ehnimmel való beszélgetésünk azzal zárul, hogy visszaküld minket tesójához, hogy mondjuk meg neki, hogy... Egill felpaprikázva küld minket megint Ehnimhez. Aztán vissza Egillhez, majd újra Ehnimhez. Ekkor feljön egy lehetőség, hogy „Intézzétek el magatok”, vagy „Na én megyek...”. Válaszd az elsőt - +50 xp. Ekkor Ehnim ráront fivérére és elbíbelődnek egymással egy ideig, de Egill üti le végül a testvérét. Állj a közelükben, s ekkor gyorsan foszd ki Ehnimet. Ha senki más nem avatkozik a dologba, Ehnim életben marad és a 3. fejezetben majd megint jöjjünk vissza hozzá. (A.)

Kifosztott kereskedő (Merchant raid)^{1*}

Akil farmjától a Halott hárpia fogadóig 2 út vezet: a hídon keresztül, erre ne menj még (egy banda foglalta el), a másik a híd alatt vezet, ahol egy kövön Erol üldögél. Elmondja, hogy megtámadták (éppen a hídon lévő banditák). A legnagyobb bánata a kőtáblái elvesztése. A hírneve csökken, ha nem sikerül a táblákat eljuttatnia Vatrásnak. Ezeket a táblákat kell visszaszerezni - 6 banditát kell ártalmatlanná tenni. Ha a játék elején vagy egyszerre semmi esély ellenük, csald el őket egyenként a tavernától. Ha kipurcantak, a holttesteknél megtalálod a keresett kőtáblákat (3), Erol 150 Xp-t ad értük. Jutalmul megtaníthat egy speciális trükkre, ami +1 erőt jelent. Majd elmegy a kunyhójába (Busterék őrhelye mögötti kunyhó), ahol pár jó dolgot árul és erőt tanít 200-ig, szóval igen hasznos emberke. Többek között nála van egy ugyanolyan +10 erőt adó amulett, ami a tolvajcéhnél is található. Ha még nem akarod a zárnyitást megtanulni, akkor megéri megvenni tőle. Mellesleg ha már ott van a kunyhójánál és rákérdezel, hogy „Ez a te kunyhód?”, ajándék xp-t kapsz! Ha pedig nem akarsz sokat vacakolni a banditákkal, akkor a második fejezet végéféle, vagy a harmadik fejezetben szépen simán elintézheted ezeket a banditákat. (kieg. A.)

Fenékig! (Buttoms up!) (Fogadó a Halott Hárpiához)

Menj be a Fogadóba (a térkép közepén, az útelágazásoknál), és beszélj Rukharral. Ő felajánl neked egy sörívő versenyt,

de mivel 'neked erre nincs időd', keresned kell valaki mást, akire fogadhatasz. Menj Akil tanyájára, és beszélj Randolphfal. Ő hajlandó lenne benevezni, de legutóbb elvesztette az összes pénzt egy ilyen, és egyébként is gyanakszik, hogy Rukhar csal. Elmondja, hogy ki kellene cserélni Rukhar ládájában (közvetlenül ott van Rukhar mögött) a borókaitalt egy üveg vízre, akkor sokkal nyugodtabban állna ki. Pihenj valahol éjjelig, és menj vissza a Fogadóba. Mivel Rukhar ilyenkor a bejárat előtt ül egy padon, menj oda a ládájához, és cseréld ki benne a borókaitalt egy üveg vízre. Beszélj rögtön Rukharral, és mondd meg neki, hogy Randolph benevezne ellene. Fogadj 100 aranyban, majd menj vissza Randolphhoz, és adj neki pénzt, hogy benevezhessen. Menj vissza a Tavernába, és hallgasd meg Orlan siránkozását, hogy a verseny nem tesz jót az üzletnek, majd pihenj valahol 3 napot. Menj, és zsebedbe a nyereményedet Rukhartól, majd beszélj Randolphfal, ő is visszaadja, amit adtál neki. **Fontos!** Ha a NotR-val játszol, akkor csak azután beszélj Rukharral és Randolphfal, hogy megölted a hídnál állomásozó banditákat. Randolph mindenképpen arra akar menni és gyenge hozzájuk, kinyírják!

Dragomir számszeríja (Dragomir's Crossbow) (Fogadó a Halott Hárpiához)

A Fogadó indul el Onar tanyája felé, és fordul le az első elágazásnál balra. Ez szinte közvetlenül a Fogadó mellett van, és csak egy irányba (Onar tanyája) mutat itt irányjelző tábla. Ezen az úton menj egy kicsit, és egy vadásztáborot találsz, itt van Dragomir. Beszélj vele, és elmondja, hogy elhagyta a számszeríját északon, egy kőkörnél, ahol dögevők támadták meg. Indulj el azon az úton, ami mellett a vadásztábor van. Elég sokáig kell menned rajta, de szerencsére nincsenek elágazások. Nagy sokára el fogsz érni egy tó partjára, ahol egy elágazás is van, fordulj rajta balra. Erre találd Grimbaldot, aki egy újabb elágazásnál áll, itt is menj balra. Az út egy furcsa fényekkel teli erdőbe vezet, itt van a Nap köre, és Dragomir számszeríja is. Van még itt két goblin csontváz is, akik alacsony szinten a kiegészítőben nehéz ellenfelek. (jav. A.) Vidd vissza a fegyvert Dragomirnak, és vedd át a jutalmadat.

Az éhes vadász (The Hungry Hunter) (Onar tanyája)

Ehhez a küldetéshez szükséged lesz egy sonkára, egy kenyérre, és egy üveg tejre. Ha megvannak (ha sehol nem találsz, Khorinisban a piactéren vehetsz), menj Onar tanyájához. Innen délre indulva egy völgyben találd Gromot, a vadászt. Kérdezd meg, hogy tud-e tanítani, és megkapod a küldetést, hogy szerezd meg neki az ételeket. Add oda őket, és már meg is oldottad a feladatot. Grom ettől kezdve tanít a vadászatra.

Négy farkas Pepének (Four Wolves for Pepe) (Onar tanyája)

Onar tanyája mögött találd Pepét, a juhászt. Beszélj vele, és elpanaszolja, hogy farkasok ritkítják a nyáját, és a zsoldosok nemigen tesznek semmit. Mondd meg neki, hogy elintézed a farkasokat, és tégy is így. A farkasokat Pepe mögött, egy elhagyatott vadásztáborban találd. Ha túl nehéz ellenfelek, próbálj a sátorhoz futni, és felmászni rá, úgy könnyebb megverni őket. Ha megvan, beszélj újra Pepével.

Pofánverés (Kick Bullco's Butt) (Onar tanyája)

Az előző küldetés után Pepe mond valamit Bullcoról, és ha rákérdezel, elmondja, hogy a fazon nagyon megérett egy pofán vágásra. Ha gondolod, megpróbálhatod elintézni, de valószínűleg jobban jársz, ha későbbre hagyod. NAGYON erős ellenfél. Ha van kedved kísérletezni, akkor megpróbálhatod, de közelharcban semmi esélyed ellene. Ha szerencséd van, beragad egy asztalba, és addig lőheted nyilakkal, míg csak nagyon kevés életereje marad, és akkor már meg tudod verni. Vigyázz, a nyilak nem csak KO-t okoznak, hanem megölik, és ezzel nagyon rosszul jársz (mindenki megtámad). Próbálkozhatasz még Onar házának teraszáról is (arról, amelyikre nem vezet lépcső), de innen hajlamos hatótávon kívülre futni, vagy esetleg beszaladni a házba. Mindent egybevetve én meg tudtam verni (50+ visszatöltéssel), de csak mazochistáknak ajánlom a játéknak ebben a fázisában. A Harmadik Fejezet végéig bármikor teljesítheted a küldetést. De mindenképpen fejezd be a küldetést, mielőtt Innos szemét megszerzed, mert akkor Bullco és a többiek elmennek Bányavölgybe sárkányra vadászni, és ott már lőheted a dolgot! (kieg. A.)

A Földrablók (The Field Raiders) (Onar tanyája)

Útban Onar tanyája felé az úton összefutsz Festerrel, aki a földrablók fészékének kifüstölésére készül. Mondd, hogy csatlakozni akarsz hozzá, és segíts neki. Miután megöltétek a földrablókat, kérdezz rá, hogy mi lesz a megállapodásokkal, mire ő azt feleli, hogy hát így jártál... Ne hagyd magad rászedni, mondd meg neki a magadét, aztán lásd el a baját, és vedd el mindenét.

1. FEJEZET

Baráti üdvözléssel (Jarvis' Challenge) (Onar tanyája)

Beszélj Jarvissal - ő Onar tanyáján, a konyhában ül - és mondd azt, hogy Zsoldos akarsz lenni. Ezután kérdezz meg tőle mindent. Akkor adja rád a szavazatát, ha legalább hármat megversz Sylvio emberei közül (Bulco, Rod, Sentenza, Fester, Raoul). Beszélj Torloffal, és kérdezd meg a párbaj szabályait, majd ennek alapján intézd el a 'szimpatikus' embereket a listáról. Bulco a legnehezebb, ezzel kapcsolatban olvasd el a „Bulco pofán vágása” küldetést, ha meg akarod próbálni, akkor így két legyet üthetsz egy csapásra. Festert már az előző küldetés végén elverted, de ha mégsem, akkor most tedd meg, ő Sylvio leggyengébb embere. Kezdd el megoldani a Rod kardja küldetést, akkor is, ha nem akarsz Kétkezes harcot tanulni. Csinálj mindent az ott leírtak szerint, de amikor Rod visszakéri a kardját, NE add vissza!). Erre megtámad, de fegyver nélkül nincs sok esélye. Raoulnak szimplán csak be kell szólnod, és már is mehet a harc. Nem könnyű ellenfél, de kis szerencsével meg lehet verni. Ezzel már megvan a három, de ráadásként megpróbálhatod Sentenzát is megverni, de ő majdnem olyan jó harcos, mint Bulco. Menj vissza Jarvishoz, és jelentsd a sikeredet. Minél több emberét verted meg Sylvionak, annál több XP-t kapsz, de emiatt nem éri meg Sentenzával és Bulcoval szenvedni (25XP/megvert fickó).

Megjegyzés: ha nem tartózkodsz attól, hogy a játék egy kisebb technikai hibáját kihasználj, akkor mind Sentenzát, mind Bullcot meg tudod verni viszonylag egyszerűen. A pajtában, ahol az ágyak is vannak, van egy hatalmas asztal, ami körül néhány szék is akad. Ha ide becsalod a delikvenst csata közben, akkor megoldható, hogy az asztal körül addig fuss, amíg ő beragadnak a másik oldalon. Még jobb, ha befelé jövet felugrasz az asztalra, mert így rögtön ellentétes oldalon landolsz az alannyal. Elő az íjat, és lödd addig, amíg csak nagyon kevés életeréje marad (SOK nyíl legyen nálad, mert ha elfogy, akkor bukta az egész), majd menj oda karddal, és vidd be az utolsó ütésekkel azzal, így a páciens nem hal meg, csak kiütöd. Ezzel a technikával Sylvio bármelyik emberét elintézheted (Sylvio ebben a fejezetben sebezhetetlen, vele ne is próbálkozz).

Egy csomag kender (The Weed Package) (Onar tanyája)

Beszélj CIPHERrel, aki elárja, hogy valaki ellopta a kendercsomagját. Bodora gyanakszik, úgyhogy legyen ő a következő, akivel beszélsz, de nem fogsz tőle semmit megtudni. Beszélj DARRAL, aki elég gyanúsán viselkedik, de nem mond semmit, úgyhogy verd ki belőle, hogy mit csinált az csomaggal. (Ha csak úgy ütlegetni kezded, mindenki megtámad, de ha egyetlen ütéssel vágod le, akkor nem történik semmi. Ezért előbb menj CIPHERhez, mondd meg neki, hogy Dar a tolvaj, ekkor ő beveri a fickó képét. Te állj készenlétben! Egyrészt a verés után megszólítod CIPHERt, akkor onnan is kapsz xp-t, utána pedig egyetlen kardcsapással elintézheted Dart. A.) A kikötőben, a csónakház és a kaszárnya között van egy nagy raktárépület. Menj be, verd meg az őrt, és a nála talált kulccsal nyisd ki a ládákat: az egyikben megtalálod a csomagot. Vidd vissza a csomagot CIPHERnek. Dar ezek után nem fog rád szavazni, ha a Zsoldosokhoz akarsz csatlakozni. Mivel az ő véleménye nem sokat számít, ez így nem rossz üzlet. Ha a milíciánál vagy, ezt a küldetést nem tudod megcsinálni, ha Lord Andrénak adod le a csomag kendert. (kieg. A.)

A Zsoldosok tisztelete (Respect) (Onar tanyája)

Menj be Onar házába. Az ajtó előtt egy őr megállít, mondd neki, hogy régebről ismered Leet. Az előszobából fordul jobbra, és a szomszéd szobában megtalálod Leet. Beszélj vele, és mondd meg, hogy csatlakozni akarsz a Zsoldosokhoz. Kérdezz meg mindent ezzel kapcsolatban, majd menj ki a házból, és beszélj Torloffal. Kérd, hogy állítson próba elé, majd kérdezz rá, hogy mi a feladat. Két küldetés közül kell választanod. Ha a Zsoldosokhoz akarsz csatlakozni, akkor mindegy, hogy melyiket választod, mert később a másikat is meg fogod kapni. Ha viszont máshová akarsz csatlakozni, akkor válaszd a Milíciás feladatot, mert ez kell egy másik küldetés befejezéséhez. Érdekes egyébként leendő Zsoldosoknak is a Milíciás küldetést választani, mert a szavazásnál ez sokkal többet nyom a latban, mint a másik. Csináld meg ezen kívül a következő küldetéseket:

- Baráti üdvözlés
- Egy csomag kender

Ha esetleg nem tetted meg, fizess ki Sentenzának az 50 aranyat. Ha akarsz Kétkezes harcot tanulni, akkor csináld meg a Rod kardja küldetést is (ha még nem tetted meg). Ezt kihagyhatod, ha a 'baráti üdvözlés' során megverted Rodot. Ebben az esetben csak mondd neki, hogy csatlakozni szeretnél. Ha szükséged van Egykezes illetve Kétkezes fegyveres harcra, akkor tanuld meg valamelyiket 30-ig, és kérd Cord szavazatát is. Ha a 'Baráti

üdvözlét' küldetésben megverted Raoult, akkor kérd az ő szavazatát is. A 'Milícia elkergetése' teljesítése után kérheted Bennet szavazatát is. Ez így már bőven több mint elég (Cord nélkül is). Beszélj Torloffal, és kérdezd meg, hogy áll a helyzeted a Zsoldosokkal. Ez minden, amit ebből a küldetésből teljesíteni tudsz, ha nem akarsz Zsoldos lenni. Ha igen, akkor a többit lásd később, a 'Felvétel a Zsoldosokhoz' küldetésnél.

Bérleti díj behajtása (Collect the Rent) (Onar tanyája)

Ezt a küldetést Torlof adja: vagy próbaként a Zsoldosokhoz csatlakozáskor, vagy később, ha már csatlakoztál. Menj Sekobhoz, és beszélj vele. Fenyegesd meg, majd mikor rád támad, verd is meg. Miután ez sem téríti jobb belátásra, fenyegesd meg még egyszer, ezúttal már fizetni fog. Nincs is már semmi dolgod, mint jelenteni Torlofnak a sikert.

Milícia elkergetése (Drive away the Militia) (Onar tanyája)

Ezt a küldetést az előzőhöz hasonlóan kétféleképpen kaphatod meg. A feladat Bengar tanyájáról elkergetni a Milíciát. Beszélj Bengarral, majd öld meg a két katonát, akik az úton állnak. Beszélj ismét Bengarral, majd menj vissza és beszélj Torloffal.

A lusta földműves (The Lazy Farmer) (Sekob tanyája)

Menj át Sekob tanyájára. A bejáratnál Bronko fogad, és le akar rólad húzni 5 aranyat. Ne hagyd magad, lásd el a baját, majd menj Tillhez, Sekob fiához, és kérdezd meg tőle, hogy ő-e itt a gazda. Ezután kérdezz Bronkoról, és ajánld fel a segítséged. Menj vissza Bronkhoz, és mivel már megverted, gúnyold ki, mire visszamegy dolgozni. Menj vissza Tillhez, és zsebelj be a jutalmad. (Miután fogadtatok Tillel, hogy ráveszed Bronkot a munkára, felajánl egy összeget, de erre még mondd azt, hogy kicsit többet kérsz. Beleegyeznek, s így jobb alkut köthetsz. A.)

A tiltott legelő (The Forbidden Pasture) (Sekob tanyája)

Beszélj Balthasarral Sekob tanyáján. Kérdezd a helyzetről, majd a szomszédokról. Mondd meg hogy segítesz neki, majd menj át Bengar tanyájára, és beszélj Bengarral. Innen minden attól függ, hogy megoldottad-e a 'Milícia kergetés' küldetést. Ha igen, és már le is jelentetted Torlofnak, akkor megmondhatod Bengarnak, hogy engedje Balthasart a legelőre, de ha nem, akkor azt fogja mondani, hogy a Milícia miatt nem lehet. Mi több, csak azután fogja megengedni, hogy Balthasar a legelőit igénybe vegye, ha a Bányavölgyből visszatértél, és visszaküldted a farmjára Malakot, meg Wolfot is odarendelted. Na ezt már igencsak szívességnak fogja tekinteni (hiszen lóvét is adtál Wolfnak), s ezután szabad a terep Balthasarnak. (kieg. A.)

A Napfényaloé (The Sun Aloe) (Sekob tanyája)

Sekob tanyájától északra, egy barlangban találod Sagittát, a boszorkányt. Beszélj vele, és kérd meg, hogy tanítson meg a gyógyfüvek művészetére. Csak úgy egyezik bele, ha hozol neki egy Napfényaloét, egy ritka növényt, ami csak a fekete trollok ürülékén nő. Fekete troll egyetlen helyen van a térképen: északnyugaton. Menj ki a barlangból, fordulj jobbra, és kövesd a sziklafalat. Egy úthoz érsz így, indulj el rajta jobbra. Az út egyetlen helyen ágazik el: egy tónál, itt menj balra, majd amikor megtalálod Grimbaldot, állj meg. Grimbald mögött van egy csapat ragadozó, ezek mellett kell elfutnod, az út, amin állnak, egyenesen a fekete trollhoz vezet. (Ha beszélsz Grimbaldal, ő elvisz téged a ragadozókra vadászni. Ha még nem vagy elég erős, csak hagyd, hogy lenyilazza őket. De meg is ölheted őket, s akkor tiéd lesz az xp. A.) A növény a troll barlangjának bejáratában van, a szörny nem fog észrevenni, ha felveszed. Menj vissza Sagittához, add oda neki a növényt, és mostantól tanulhatsz nála alkímiát.

A tomboló teremtmény (The Snorting Creature) (Khorinisi hágó)

A hágó felé vezető úton találkozol Gaannal, a vadásszal. Ha megkérdezed, hogy megy a vadászat, elpanaszolja, hogy egy veszélyes szörny költözött a területére, amit nem tud megölni. A szörny egy Sárkányrabló, sajnos ezen a szinten te sem fogod tudni megölni. Mielőtt a fejezet végén átmész a kolóniára, próbálkozz meg vele, akkor már valószínűleg elboldogulsz vele. Ha meghalt, keresd meg Gaant a jutalmadért. A szörnyet a sziget legdélebbi részén találod, a hágótól keletre.

1. FEJEZET

Körözések és a banditák (Wanted Notes and Bandits) (Xardas tornya)

A fejezet legelején kaphatod ezt a küldetést, ha az első banditánál nem hagyod magad becsalni a barlangba. Ha végig a középső válaszokat választod, végül pedig az igazat mondod neki (a Bányavölgyből jöttél), akkor 10 aranyért megtudhatod tőle, hogy ki az, aki a fejedet akarja. Kérd el tőle a képet is, majd amikor arra jársz, menj be a banditák táborába, Onar tanyájától délre. Az őrszemnek a hídnál mondd azt, hogy Dexterrel akarsz beszélni, és akkor beenged. Menj rögtön a toronyba, és a földszinten meg is találod Dextert. Beszélj vele, és teszhány utalást holmi fekete csuhás varázslókra, de ez minden, amit ebből a küldetésből ki lehet hozni. (Plusz még a *NotR* kiegészítő kapcsán, amit az ehhez tartozó küldetéseknél leírtunk. A.)

Tanulással elvégezhető küldetések

Bosper íja (Bosper's Bow) (Khorinis)

Szükséges tudás: Zárnyítás

Beszélj Regisszel, ő Bosper boltjával szemben ül egy padon. Kérdezd meg tőle, hogy történt-e valami érdekes mostanában, mire elmondja, hogy Bospert valaki meglopta, és elvitte egy íját. Menj be Bosperhez, és kérdezz rá az esetre, ezzel meg is kapod a küldetést. Ezt a küldetést csak akkor tudod megcsinálni, ha már van bejutásod a csatornarendszerbe, úgyhogy menj is rögtön oda (mármint azután, hogy nálad van Attila kulcsa. A.). Az első elágazásnál fordul balra, és hamarosan találsz egy átjárót a jobb oldali falban. Egy terembe jutsz rajta, itt van az íj egy ládában, de a láda kinyitásához zárnyításra lesz szükséged. (Ugyanebben a ládában találod majd Coragon ezüsttáljait is. A.)

Constantino gyűrűje (Constantino's Ring) (Khorinis, tolvajcéh)

Szükséges tudás: Zárnyítás

Ahhoz, hogy felvegyenek a Tolvaj céhbe, teljesítened kell Cassia első küldetését. Ez annyiból áll, hogy szerezd meg Constantino gyűrűjét. Szerezz egy 'Altatás' tekercset, és menj Constantinohoz. Altasd el, nyisd ki a ládáját, és vedd ki a gyűrűt, majd menj vissza Cassiához a jutalmadért. Egy másik lehetőség, hogy megtanulsz lopakodni. Így éjjel belopózatsz Constantino házába, és kiveheted a ládájából a gyűrűt.

A Vértelyhek (The Blood Chalice) (Khorinis, tolvajcéh)

Szükséges tudás: Zsebmetszés, Zárnyítás, Lopakodás, Ügyesség (30)

Cassia második küldetése, hogy szedd össze a hat Vértelyhet, ami különböző emberek tulajdonában van a városban. Keresd meg Valentinot (nappal Vatrast hallgatja), és lopd el a kulcsát. Pihenj éjfélig, és irány a Felsőváros (ha ide még nincs bejutásod, akkor ezt a küldetést nem tudod még megoldani). Jobbra az első házba - Gebrant háza - osonj be, menj fel az emeletre, és a ládában megtalálod az első kelyhet. A második ház Valentinóé, az emeleten a lámpa nyitja a titkos ajtót a földszinten. A ládát a lopott kulccsal tudod kinyitni, benne van a második kehely. Menj a bíró házába (megismered arról, hogy egy bírósági őrszem áll előtte. Az emeleten a bírótól lopd el a kulcsát (ezt is csak nappal tudod megtenni, vagy úgy, hogy felkelted, hisz alvó embertől itt nem tudsz lopni! A.)), majd a kandalló mellett a falra függesztett pajzsban nyomd meg a titkos kapcsolót. A földszinten kinyílt egy titkos ajtó, mögötte a ládában ott a harmadik kehely. Salandril, az alkimista háza mellett a másik házba menj be (ezt inkább nappal, mert éjjel ő áll előtte; és arra is ügyelj, hogy nem serteper té a közelben egy munkás, mert azok is nagy lelkesedéssel védik a gazdagok házát! kieg. A.). A kandallópárkányon megtalálod a láda kulcsát, a ládában pedig a negyedik kelyhet. Ugyanitt a következő házban az emeleten találsz egy váltót, miszerint az ötödik kehely Lehmarhoz került. (Ide csak akkor tudsz „kockázat nélkül” betörtetni éjjel, ha nappal beszéltél Wamboval, s Ramirez <Tolvaj céhnél beszélhettél vele, miután Cassiatól megkaptad ezt a küldit> tanácsára lefizeted. Ekkor éjjel nem áll szolgálatba, s azelőtt a ház előtt így soha nem áll ő. De ha éjszaka fizeted le Wambot, akkor éjjel-nappal ő áll a ház előtt! A.) Ő a kikötőben lakik (rögtön az első ház a kikötőbe vezető út bal oldalán), és a ládájában ott a kehely. Az utolsó kelyhet csak akkor tudod megszerezni, ha már be tudsz menni a tanácsházára (tehát ha már felvettek valamelyik csapathoz): az emeleten, az egyik kandallópárkányon találod. Amint megvan a hat, vidd vissza őket Cassiának.

Rod kardja (Rod's Sword) (Onar tanyája)

Szükséges tudás: Erő (40-re fejlesztve; *NotR*-ban 70-re fejlesztve!)

Beszélj Roddal, és mondd neki, hogy csatlakozni akarsz a zsoldosokhoz. Ezután mondd neki, hogy erős vagy, majd hogy elég erős vagy, végül hogy márpedig elbírod a kardját. Amikor ezt meghallja, nevetve fogadni akar 30 aranyban, hogy nem vagy elég erős. Egyezz bele, erre odaadja a kardját. Ha van 40/70-es Erőd, akkor menni fog, ha nincs, akkor nem. A küldetés csak akkor kerül a teljesített listára, ha meg tudod emelni a kardot. Viszont ezután megteheted, hogy NEM adod vissza a kardját, és bár ekkor ugyan neked ront, fegyver nélkül nincs esélye. A fenékbe billentés után azonban add vissza a kardját, hiszen azért is xp jár. (kieg. A.)

Táborválasztás

A fenti küldetések elvégzésével nincs más hátra, mint eldönteni, melyik táborhoz akarsz csatlakozni. A Zsoldosok leginkább közelharcban jeleskednek, nekik lesznek a legjobb közelharci fegyvereik. A Milícia a páncélok terén a legerősebb, illetve később néhány varázslat elsajátítására is lehetőségük van. A Tanoncok legfőbb fegyvere a mágia, leginkább sebző és idéző varázslatok képében. Azoknak, akik újrajátszó mentést akarnak csinálni, itt az alkalom, de előtte mindenképpen illik bejárni a térképet. Ha valaki a tanulos küldetések kivételével mindent megcsinál, és legjobb tudása szerint bejárja a térképet, akkor eddigre 9.-12. szint közötti karaktere lesz, rengeteg TP-vel.

Ha harcossal vagy, válaszd a Zsoldosokat, íjászoknak a Milícia a legjobb, míg varázslójelölteknek a Kolostor.

Felvétel a Milíciához (Member of the city guard) (Khorinis)

Beszélj Lord Andréval. Kétféleképpen csatlakozhatsz a Milíciához, de mivel az egyikhez a tolvajcél kell lebuktatnod (ami többet árt, mint használ, főleg mivel valószínűleg íjász akarsz lenni, ha a Milíciát választottad), ezért én itt csak a másik megoldással foglalkozom, ami egyébként könnyebb is. Csináld meg a 'Tanítvány Khorinisban' küldetést, és beszélj újra Andréval. Mondd neki, hogy kész vagy csatlakozni, és máris megoldottad a feladatot.

Felvétel a Zsoldosokhoz (Member of the Mercenaries) (Onar tanyája)

Beszélj Leevel, majd kezd el megoldani a 'Zsoldosok tisztelete' küldetést. Mielőtt azonban visszamennél Torlofhoz megkérdezni, hogy áll a szénád, mindenképpen állítsd Cordot is a magad oldalára. Ha beszéltél Torloffal, menj be Leehez, majd beszélj Onarral, és fogadd el a napi 50 aranyat. Beszélj újra Leevel, és már csatlakoztál is.

Megjegyzés: ha valakinek valahogyan sikerül Onarból egynél többször zsoldot kihúznia, az írjon. :)

Bejutás a kolostorba (How to Get into the Monastery) (Kolostor)

Az első dolog, amire itt szükséged van, az 1000 arany. Ezt a térkép felderítésével és a küldetések megoldásával viszonylag hamar össze lehet szedni. A másik, ami a bejutáshoz kell, az egy birka. Menj Onar tanyájához, és a pajta mögött (valahol Cord közelében), az erdőben találod Pepét, a birkapásztort. Vegyél tőle egy birkát (további 100 arany), és irány a kolostor. (Vagy az ingyenes megoldás: nem ölj meg a birkát, ami Xardas tornya előtt lófrál. Akkor őt elviheted magaddal, ha már lepucoltad az egész utat a kolostorig! A.) Ne siess nagyon, mert a birka lassabb nálad. A Kolostor előtt találod Pedrot, beszélj vele, és mondd meg neki, hogy szeretnél bemenni a kolostorba. Ha minden rendben, akkor ad egy kulcsot, menj be a kolostorba, és beszélj Parlannal.

Az egyszerű út a milíciához (The simple way to the militia)*

Már az alapjátékból tudhatod hogy ahhoz hogy Lord Hagennek átadd az üzenetet, csatlakoznod kell valamelyik céhez. A kiegészítő lehetőséget ad arra, hogy ezt egyszerűbben tedd meg. Beszélj erről Vatrasszal, majd menj Lareshhez. Ő Martinhoz fog küldeni, aki a kikötőben van reggel négytől egészen éjfélig ott, ahol a lovagok gyülekeznek. Éjfél után négyig Kardiff kocsmájában csücsül. Beszélj vele, majd elmondja mit kell tenned: valaki éjszaka fosztogatja a ládáit, és ki kell derítened, ki a tolvaj. Menj Martin helyére amikor ő a kocsmában van, és ott találod Rangart, amit turkál a cuccok között. Beszélj vele, majd menj egyből Martinhoz. Mondd neki tudja hogy mit akarsz, erre ad egy ajánlólevelet amit ha Andrenak adsz, egyből hajlandó is felvenni katonának. Mielőtt csatlakoznál azért kérdezd meg az alapjáték küldetéseket.

1. FEJEZET

Az egyszerű út a zsoldosokhoz (The simple way to the mercenaries)*

Ha zsoldos akarsz lenni, ezt közöld Laresszal, aki Cordhoz továbbít. Cord befejezi neked Torlof tesztjét (Sekobon való behajtást/a Milícia elkergetését), hogyha megtudakolod, hol van Patrick (ő is egy eltűnt ember, aki rabszolga a banditák bányájában), a barátja. Cord gyanakszik, hogy Dexteréknél van, oda kell menned. Cord meg is mondja a nevét, tehát nem kell beszélned Skippel Dexterről ahhoz, hogy az őt beengedjen. Kérdezd Dextert Patrickról, erre ő közli veled, hogy nincs itt. Menj vissza Cordhoz és segíteni fog.

Könnyű bejutás a kolostorba (The simple way to the monastery)*

Miután közölted Laresszal hogy tanonc akar lenni, ő Daronhoz, a piactéren ácsorgó tűzmágushoz küld. Daron elmondja, hogy fekete goblinok kifosztották, és elrabolták az Innos szobrát. A szobor egy fekete goblinnál lesz abban a barlangban, ahol Greg első kincse van, „A szemkötős ember” küldetésben. Ha visszaadtad Daronnak szeme fényét, annyira megörül neki, hogy garantálja az 1000 arany és birka nélküli bejutást a kolostorba. Mégpedig úgy, hogy neked kell elvinned oda.

Táborválasztás után felvehető küldetések

Ragadozókarmok (Snappers' Claws) (Khorinis, Felsőváros)

Beszélj Luteroval, és kérdezd meg, hogy szüksége van-e valamire. Egy különleges ragadozókaromra van szüksége, amit a Bányavölgyben találsz. Csináld meg a második fejezetben a 'Ragadozóvadászat' küldetést, és szedd ki a falkavezér karmait, az meg fog felelni Luteronak. Ha visszaviszed neki, egy gyűrűt kapsz cserébe (+5 védelem minden ellen; *NotR*-ban +3 védelem minden ellen). A falkavezér karmait akkor is meg tudod szerezni, ha nem értesz a karmok kinyeréséhez!

A fekete prém (Black Hide) (Onar tanyája)

Amint meglát, Raoul elkezd neked magyarázni. Hallgasd végig, kérdezd meg mi baja, mire azt mondja, hogy ölj meg egy Fekete Trollt. Mondd, hogy nem probléma, erre azt mondja, hogy bizonyítékul hozd el a bőrét. Ha nem értesz a bőrök lenyúzásához, akkor a küldetés elvállalása után Raoul is meg tud tanítani. A Fekete Trollt a térkép is jelöli, fenn északon (itt volt a Napfényaloé is). Ha megölted (lásd a trollok leírását egy hatékony taktikáért, akár a játék legelején megölheted a fekete trollt), és értesz a bőrök lenyúzásához, akkor hozzájutsz egy fekete troll prémhez, ezt kell odaadnod Raoulnak (Bosper csak a szokásos áron veszi meg).

Csapatfüggő küldetések

Hol van Peck? (Where is Peck?) (Khorinis - Milícia)

Mikor Andrétól megkapod a páncélot, kérdezz rá, hogy fegyvert is kapsz-e. Erre elküld, hogy kerítsd elő Pecket, és akkor megkapod a fegyveredet is. Pecket a kikötőben, a „Piros Lámpás” bordélyházban találod, beszélj vele. Menj vissza Andréhoz, és jelentsd neki, hogy Peck a helyén van, de ne áruld el neki, hogy hol akadtál rá.

Egy csomag tele kenderrel (A Package full of Weed) (Khorinis - Milícia)

André következő feladata, hogy találd meg azt a csomag kendert, amit a Zsoldosok nemrég a városba juttattak. Mivel valószínűleg megcsináltad az 'Egy csomag kender' küldetést, ezt a csomagot már nem fogod tudni Andrénak odaadni, mondd meg neki rögtön, hogy bedobtad a kikötőbe. Ha netán nem csináltad meg az említett küldetést, akkor most nézd meg a leírását, abban megtalálod, hogy hol a csomag.

A kender-árus (The Weed Deal) (Khorinis - Milícia)

A csomagot ugyan megtaláltad, de André elküld, hogy kerítsd elő azt is, aki árulja. Beszélj Mortissal, aki elmondja, hogy Milíciavértben semmire nem fogsz menni a kikötőben. Vedd le a páncélot, menj a kocsmába, beszélj Kardiffal információ kérés címszóval, aki Meldorhoz továbbít, majd keresd meg Meldort. Kérdezd meg tőle, hogy hol lehet itt kendert venni. Menj a „Piros Lámpás” bordélyházba, és beszélj Bromorral, mondd neki,

hogy szórakozni akarsz (50 arany). Ezután menj Nadjához, és menj fel vele a szobába. Még mielőtt elkezdesz vele khrm... szórakozni, kérdezd meg tőle, hogy hol vehetsz kendert. Ez újabb 50 aranyadba kerül, és ha kiszórakoztad magad, akkor menj is le a bejárat elé, és beszélj Borkával. Bármit mondasz is, Nadját ne áruld be, és máris nyélbe ütheted az üzletet (további 50 arany). Ezután már csak vissza kell menned Andréhoz jelenteni.

Probléma Lobart tanyáján (Problems at Lobart's Farm) (Khorinis - Milícia)

André következő küldetése, hogy menj, és oldd meg a problémát Lobart tanyáján. Menj Lobarthoz, aki szeretné, ha kiirtanád a földrablókat a tanyáján. Tedd ezt, és beszélj Lobarttal, majd menj vissza Andréhoz.

A békeajánlat (An Offer of Peace) (Onar tanyája - Zsoldos)

Lee első feladatát rögtön megkapod, amint csatlakozol a zsoldosokhoz. Egy levelet kell eljuttatnod Lord Hagennek, a Lovagok vezérének. Menj Khorinisba, azon belül is a Felsővárosban a Tanácsházára. Az öröknek mondd az igazat, és máris bejutsz Lord Andréhoz. Beszélj vele, majd a Második Fejezetbe átlépve menj vissza Leehez, és jelentsd neki, hogy Hagen nem fogadta el az ajánlatot.

Munka a közösségért (Serve the Community) (Kolostor - Tanonc)

Amint bejutsz a kolostorba, és beszélsz Parlannal, megkapod ezt a küldetést. Menj először Opoloshoz (rögtön a bejáratától balra, bárányok veszik körül), és add le neki a birkádat. A bejárat másik oldalán, az első épületben megtalálod Goraxot, neki kell az aranyakat leadni. Ha ezzel megvagy, menj vissza Parlanhoz, és kérdezd a közösségi munkáról. Elmondja, hogy a mágusoktól fogsz feladatokat kapni, és amikor már eleget dolgoztál, akkor bemehetsz majd a könyvtárba.

A *NotR* kiegészítőben, ha a „Könnyű bejutás a kolostorba” küldetést teljesítetted Daronnak, és ő megkért, hogy hozd el a szobrocskát, akkor Parlan egyenesen Pyrokarhoz fog küldeni. Ő megkér, hogy add oda a szobrocskát Goraxnak, s Gorax vissza fog küldeni Parlanhoz, hogy kiadja a feladataidat.

Teljesítsd a következő küldetéseket:

- A tanoncok szobái
- Kolbászosztás
- A borszállítmány
- Hét növény
- Az eltűnt recept
- Egy ima a lovagokért
- Isgaroth problémája

Ha ezekkel megvagy, akkor beszélj újra Parlannal, és kérdezd meg, hogy bemehetsz-e a könyvtárba.

Opolos és a könyvtár (Opolos and the Library) (Kolostor - Tanonc)

Kérdezd meg Opolost, hogy mióta van a kolostorban. Elmondja, hogy három éve, de mivel a birkákra kell vigyáznia, a könyvtárnak még a közelébe sem engedték, így nem tudja a könyveket tanulmányozni. A küldetés befejezése csak a 'Tűz Próbája' küldetés megoldása után lehetséges, a megoldást lásd ott.

Opolos és a recept (Opolos and the Recipe) (Kolostor - Tanonc)

Kérdezd meg Opolostól, hogy mit tud tanítani, és elmondja, hogy szeretne vetni egy pillantást Neoras manaitalainak receptjére. 'Az eltűnt recept' küldetés megoldása közben a kezedbe kerül ez a recept, de mielőtt visszaadod Neorasnak, mutasd meg Opolosnak is, és máris kész a küldetés.

Harcedzés Babonak (Fight Training for Babo) (Kolostor - Tanonc)

Beszélgess el Babo-val, és elmondja, hogy tud tanítani fegyverekkel harcolni, de csak akkor, ha előbb ráveszed valahogy Sergiot, a Kolostorban tartózkodó lovagot, hogy Babo néhány órát vehessen tőle. Beszélj Segioval, és kérd meg, hogy tanítsa Babot, majd menj vissza Babohoz, és add át neki a lovag üzenetét.

1. FEJEZET

Babo és a növénykert (Babo and the Garden) (Kolostor - Tanonc)

Beszélj Opolossal, és ha mindenről kifagगतod, megtudod, hogy Babo és Agon nem nagyon szívlelik egymást. Kérdezd meg Babot a dologról, és elmondja, hogy a dolog oka, hogy jobban ért a növényekhez, mint Agon, ezért Agon haragszik rá. Mivel már otthon is foglalkozott növényekkel, szeretne itt is a kertben dolgozni. A küldetés befejezése csak a 'Tűz Próbája' küldetés megoldása után lehetséges, a megoldást lásd ott.

Dyrian vétke (Dyrian's Crime) (Kolostor - Tanonc)

Dyrian nagyot hibázott, s ezért ki akarják zárni a kolostorból. Emiatt teljesen maga alatt van. Először csak ennyit lehet kiszedni belőle. Ha viszont elkezdted a 'Tűz Próbáját', akkor legközelebb, amikor találkozol vele, Dyrian felajánl egy 'Alvás' tekercset. A feltétele az, hogy ha sikerül letenned a Próbát, akkor segíts neki a kolostorban maradni. A küldetés befejezése csak a 'Tűz Próbája' küldetés megoldása után lehetséges, a megoldást lásd ott.

A tanoncok szobái (The Chambers of the Novices) (Kolostor - Tanonc)

Parlan azt a feladatot adja, hogy takarítsd ki a négy szobát, ahol a Tanoncok laknak. Találsz egy seprűt az udvar egyik sarkában, menj be az egyik szobába, és használd. Főhősünk megjegyzi, hogy ez így egy örökkévalóságig tartana, úgyhogy nem is kezd el dolgozni. Keresd meg Babot, és mondd el neki, hogy milyen feladatot kaptál. Ő hajlandó segíteni, ha viszel neki egy 'Szélököl' tekercset. Csináld meg a 'Hét növény' küldetést, és Neoras ad jutalmul egy ilyen tekercset. Ezt add oda Babonak, és ő megcsinálja az egyik szobát. A templom előtt álló Tanonc 50 aranyért segít megcsinálni egy másikat, kérd a segítségét. A templomban egy másik tanonc ingyen segít, ha megkéred. A pincében van egy tanonc, aki folyton takarít, ő lesz a negyedik segítőd, de ő csak akkor segít, ha már a többieket is rávetted. Ha mind a négyen söpörnek, menj vissza Parlanhoz, és beszélj vele a takarításról.

Kolbászosztás (The Mutton Sausages) (Kolostor - Tanonc)

Gorax azt a feladatot adja, hogy menj le az éléskamrába (ad egy kulcsot hozzá), és az ott talált juhszalámit oszd szét a Tanoncok között. Tedd pontosan ezt, az éléskamrát a pincében találod, és a szalámis láda rögtön jobbra van. Járd végig a kolostort, és minden tanoncnak adj egy szalámit (Babonak add oda a sajátodat, ad érte egy tűznyíl tekercset). Pedrot hagyd utoljára, és mondd neki, hogy adsz neki még egyet, így elmondja, hogy a híd másik végében mindkét oldalon találsz három-három tűzcsalánt. Ezeket szedd össze, menj vissza Goraxhoz, és jelentsd neki, hogy kiosztottad a szalámikat.

A borszállítmány (The Wine Delivery) (Kolostor - Tanonc)

Gorax második feladata, hogy vigyél el egy adag (12 üveg) bort Orlannak, a Taverna fogadásának, de ne hagyd őket ott, ha nem fizeti ki (240 arany). Menj Orlanhoz a fogadóba, és mondd meg, hogy a bort hoztad. Először 100 aranyat ajánl, de mondd, hogy ne nézzzen hülyének, és erre felajánl 100 aranyat és négy varázstekercset. Ezt sem érdemes elfogadni, kérd el tőle a pénzt, és menj vissza Goraxhoz.

Hét növény (Seven Herbs) (Kolostor - Tanonc)

Neoras egyik feladata, hogy hozz neki 7 tűzcsalánt. Valószínűleg már most van annyi, ha nincs, akkor járkálj egy kicsit a térképen, vagy beszélj Khorinisban az alkimistákkal, és vegyél tőlük. Add oda Neorasnak a tűzcsalánokat, és kapsz jutalmul egy 'Szélököl' tekercset.

Az eltűnt recept (The Lost Recipe) (Kolostor - Tanonc)

Neoras másik feladata, hogy keresd meg az elvesztett receptjét. Ha még nem tetted meg, csináld meg a 'Kolbászosztás' küldetést, és az éléskamrában megtalálod a receptet. Ezt add oda Neorasnak, de még mielőtt ezt megteszed, csináld meg az 'Opolos és a recept' küldetést.

Egy ima a lovagokért (Prayer for the Paladins) (Kolostor - Tanonc)

Beszélj Mardukkal, és ugyan ő nem ad feladatot, azt mondja, imádkozhatnál a lovagokért, akik a bányavölgybe mentek. Menj be a szentélybe, és mondj egy imát az oltárnál a lovagokért. Sergio ennek hallatán rögtön felajánlja a segítségét, válaszd a harcoktatást (+2% kétékezes harc TP elköltése nélkül). Menj vissza Mardukhoz, és mondd meg neki, hogy imádkoztál a lovagokért.

Isgaroth problémája (Isgaroth's Problem) (Kolostor - Tanonc)

Beszélj Sergioval, a lovaggal, a szentélyben, és mondd neki, hogy a könyvtárba szeretnél bejutni. Ha ezt nem tudod mondani valamiért, akkor csináld meg előtte az 'Egy ima a lovagokért' küldetést. Sergio elmondja, hogy Isgarothnak segítségre van szüksége, és ő ment volna segíteni, de mehatsz te is, és akkor hamarabb bejuthatsz a könyvtárba. Menj Isgarothhoz, és mondd, hogy Sergio küldött. Elmondja, hogy problémája van egy fekete farkassal, aki itt ütött tanyát a szentélye közelében. Indulj el a Taverna felé vezető úton, öld meg a fekete farkast, majd jelentsd ezt Isgarothnak.

Egy látogatás a városba (A Short Trip to the City) (Kolostor - Tanonc)

Ha már bejutottál a könyvtárba, beszélj Karrasszal, és kérdezd meg, van-e valami munkája számodra. Elküld a városba, hogy vegyél Ignaztól három tekercset. Kapsz 150 aranyat, bár a három tekercs 300-ba kerül. Ha megvetted őket (Ignaz csak 'Felejtés' tekercseket árul; *NotR*-ban mindenfélét árul, de itt most konkrétan 3 db „Felejtés” tekercs kell, mivel azt ő maga kísérletezte ki és Karras ellenőrizni akarja, miféle varázslat ez. kieg. A.), vidd vissza Karrasnak, és kapsz jutalmul néhány tekercset.

A Tűz Próbája (The Test of Fire) (Kolostor - Tanonc)

Amint bejutsz a könyvtárba, a jobb hátsó sarokban találsz egy könyvvállványt, olvasd el rajta a könyvet. A könyv a Tűz Próbájáról szól, elolvasásával megkapod a küldetést. Beszélj Parlannal, aki azt mondja, hogy ha tényleg le akarsz tenni a próbát, akkor Pyrokarral kell beszélned. Rajta, menj be a templomba, és beszélj a varázslók vezetőjével. (Ha nem tudsz vele a Tűz Próbájáról beszélni, akkor előbb kérdezz meg minden mást, utána már ott lesz az opció.) A tanács mindhárom tagja egy-egy küldetést ad, beszélj mindhármukkal, majd csináld meg az alábbi küldetéseket:

- A hívő ösvénye
- A tűz rúnája
- Az élő szikla

Ha megvannak a küldetések, beszélj Pyrokarral, hogy csatlakozhass a Tűzmágusokhoz. Miután csatlakoztál, lehet egy kívánságod, amit a mágusok teljesítenek: ezzel megoldhatod az alábbi három küldetés egyikét (de csak az egyiket):

- Opolos és a könyvtár
- Babo és a növénykert
- Dyrian vétke

A hívő ösvénye (The Path of Believers) (Kolostor - Tanonc)

Ez Pyrokar küldetése. Meg kell találnod egy titkos barlangot, és onnan megszerezni valamit. Indulj el a Taverna felé vezető úton (ez az egyetlen út kifelé a Kolostorból). Az első elágazásnál menj balra (a tábla szerint 'A Nagygazda' felé). A fogadó előtt menj el, és a következő elágazásnál megint balra fordulj (szintén 'A Nagygazda' felé). Szinte azonnal egy újabb elágazáshoz érsz, itt a bal oldali út nincs kitáblázva, erre kell menned. (Vagy sokkal egyszerűbben: ha elindulsz a kolostorból Orlan fogadója felé, elhaladsz Isgaroth szentélye mellett, majd elérkezel oda, ahol egy tágas térség nyílik, ahogy a sziklák közül kilépsz. Itt rögtön neked balra van egy kis Innos oltár. Itt balra fordulsz, elmész az oltár előtt és mindjárt meg is látod Ignarazt az úton ácsorogni. A.) Ez az út elég hosszan nem ágazik el. Először összefutsz Ignarazzal, majd egy erdőn keresztül egy folyópartra vezet az út. Ahol az út elkanyarodik a folyótól, légy résen. A dombon felmászva az első kanyarnál megtalálod a mágikus gólemet, akit 'Az élő szikla' küldetésben kell megölnöd (az út jobb oldalán, két sziklafal és egy csoport fa között van). Ezután az út egy hídon vezet át, a túloldalon pedig Ulfal találkozol. Ulf mögött lesz egy leágazás jobbra, a piramishoz, ezt hagyd figyelmen kívül, menj tovább egyenesen az úton (Ulf egyébként elkezd követni). Egy újabb domb, majd egy újabb erdő után az út egy tópatron 'végre' elágazik. Fordulj jobbra, és kövesd a tópartot (ha van TP-d, és még nem tetted meg, akkor megtanulhatod Grimbaldtól az ollók kinyerését, ehhez nézz el ennél az elágazásnál egy kicsit balra is). Az út nemsokára véget ér, de itt lesz egy boltív a sziklában pontosan előtted. Menj át alatta, és fordulj jobbra. Egy Innos szobor mellett elhaladva egy kis, dús növényzetű völgybe jutsz, ennek a túlsó falán van a titkos barlang. A barlang száját igen jól elrejtik a futónövények, keresd meg,

1. FEJEZET

hogy hol tudsz átmenni rajtuk. A barlangban az első elágazásnál menj jobbra, és egy nagyobb terembe jutsz. Itt találod Agont, de sajnos mindegy, mit mondasz neki, mindenképpen megtámad. Öld meg, és vedd fel a ládából a rúnakövet. A visszaúton Ulf megtámad, és mivel nem tudod lebeszélni a dologról, kénytelen vagy megölni. Jelentsd Pyrokarnak, hogy megtaláltad a rúnakövet.

Megjegyzés: amikor Ulf a nyomodban van, a lehető legrövidebb úton menj a barlanghoz, mivel minden szörnynek nekimegy, s így te elesel attól az xp-től. Nem beszélve arról a nagy kupac vérlégyről, ami a tóparton zizeg, s rád vár, hogy kivedd a fullánkjukat. Tehát a legrövidebb út: miután Ulf a nyomodba szegődik, menj egyenesen, majd amikor az út egy sziklát megkerülve felfelé, jobbra tesz egy ívet, felérsz egy fennsíkra. Itt húzódj le a jobb oldali sziklák mellé, vágd le az utadba kerülő dögevőt, majd menj tovább a sziklafal mentén. Menj fel a dombon, ha meglátsz egy lidércfényt, ezt ráhagyhatod Ulfra (idegesítő és úgyis csak +40 xp-t ér), haladj tovább a dús aljnövényzetű barlang felé, ahol az Innos oltár is van. (kieg. A.)

Az élő szikla (The Living Rock) (Kolostor - Tanonc)

Serpentes próbája az, hogy találj meg, és győzd le az 'Élő Sziklát'. Szerezz egy 'Alvás' tekercset. Ezt megveheted, vagy kereshetsz is egyet, de a legegyszerűbb, ha beszélsz Dyriannal, és elfogadod az ajánlatát. Menj le a pincébe, és altasd el Garwigot, majd vedd el a 'Szent Kalapács'-ot az oltárról. A gólemet csak ezzel fogod tudni megölni. Nézd meg 'A hívő ösvénye' küldetést, ott részletesen megtalálod, hogy hol van a mágikus gólem. Ha már jártál arra, akkor a hídról leugorva felúszhatsz a folyón, így hamarabb odaérsz. Vigyázz, a gólem jó eséllyel egyetlen ütéssel megöl, viszont a szent kalapáccsal neked is csak egyet kell ütnöd, és máris teljesítetted a feladatot. Menj vissza Serpenteshez, és mondd meg neki, hogy megölted a gólemet. Erről azonban a legegyszerűbb akkor beszámolni, ha már visszatértél a kolostorba a „Hívő ösvénye” küldetésről és már nálad van a kész rúna is.

Megjegyzés: a Mágikus gólem a *NotR* kiegészítőben CSAK AKKOR van jelen, ha a Tűzmágus vonalat választod. Más csapathoz csatlakozva nem találod ott a fák közt a gólemet! (kieg. A.)

A tűz rúnája (Create a Rune) (Kolostor - Tanonc)

Ulthar azt az 'egyszerű' feladatot adja, hogy készíts egy 'Tűznyíl' rúnát. Beszélj Hyglassal a könyvtárban, és ő beleegyezik, hogy segít megcsinálni a rúnát, ha összeszeded a komponenseit. A rúnakövet 'A hívő ösvénye' küldetésben szerezheted meg, ként nagyon sok helyen találsz, ha nincs más, akkor Khorinisban több helyen is vehetsz. Szükséged van még egy 'Tűznyíl' tekercsre, ezt szinte mindegyik tekercsekkel foglalkozó boltostól vehetsz (Isgaroth, Gorax), de a 'Kolbászosztás' küldetésben Babo is ad egyet, illetve a térképet bejárva elég sokat találhatsz. Ha a komponensek megvannak, menj vissza Hyglashoz, és kérd, hogy tanítsa meg neked a rúna elkészítését. Vigyázz, ez 5 TP-be kerül, tehát csak akkor fogod tudni teljesíteni a Tűz Próbáját, ha van Tanulás Pontod. Ha megtanultad, akkor a rúnát a könyvtárban, a Rúnaasztalnál tudod elkészíteni. Menj Ultharhoz, és mondd meg neki, hogy sikerrel jártál.

Tippek az Első Fejezethez

- *Az Erő Gyűrűje* (+5 Erő): indulj el a keleti kapun a városból kifelé, és válaszd a jobboldali utat, ami a tavernához visz. Az út egy erdőn visz keresztül, majd egy éles kanyar után (itt van egy 'Királysár' is a fatönk mögött) egy emelkedőre vezet fel. Valahol az emelkedő közepénél van egy útjelző tábla az út mellett, itt találsz egy lépcsőt a bal oldalon a sziklafalba vágva. Menj fel a lépcsőn, és rögtön, ahogy felértél, fordulj balra. Kövesd végig a sziklafal peremét az út felett, amin ide jöttél, csak ezúttal visszafelé. Nemsokára a perem kivezet egy vékony párkányra, és a jobb oldaladon sziklafal, a balon pedig az út lesz alattad a szakadékban. Ennek a párkánynak a végén, egy hulla mellett találod a gyűrűt.
- *A Vasgúnya Gyűrűje* (+5 Védelem Fegyverek ellen): ugyanott találod, ahol az Erő Gyűrűjét.
- *Az Asztrális Erő Gyűrűje* (+10 Mana): indulj el a városból kifelé a keleti kapun, és fordulj balra az úton, a világítótorony felé. Az út egy serpentinén kapaszkodik fel, és a domb tetejénél egy másik út keresztezi. Itt egyenesen csak mélyebbre jutsz az erdőben, balra pedig a világítótoronyt láthatod. Indulj inkább jobbra, és kövesd végig ezt az utat egészen a hegy tetejéhez, ahol egy hulla mellett találod meg a gyűrűt. Itt van egyébként két 'Élőhalott megsemmisítése' tekercs is.

- *Néhány láda*: a kikötőben ugorj bele a vízbe, és kezdj el úszni a part mentén jobbra. Hamarosan találsz egy helyet, ahol ki tudsz menni a partra, és egy elhagyatott halásztáborban találsz némi felszerelést és pénzt. Vigyázz, mert itt Varánok vannak, ha őket még nem tudod megölni, akkor ezt hagyd későbbre. (A *NotR* kiegészítőben itt találod meg Skipet, a kalózt, de az itt található ládákat - még a sátorban lévőket is! - nyugodtan kipakolhatod. Valamint ha ennek a partszakasznak a várostól távolabb eső végén felmész az emelkedőn és a sziklát bal oldalról megkerülöd, átjutsz a következő fövenyre, amelyre úzásból nem tudsz kijutni. Itt is van egy láda félig a homokba süllyedve. A.) Innen a parton tovább tudsz menni egy hajóroncsához, ahol szintén némi cuccal leszel gazdagabb. Mentsd el a játékot, és ugorj be a vízbe. Ússz tovább a part mentén, amíg nem történik valami (sokat kell úsznod, de megéri, rögtön tudni fogod, miről van szó). Amint visszakapod a menüt, töltsd vissza a mentett állást, és mehetsz vissza a városba ;-)
- *Orkmészáról* (Egykezes fegyver, Erő 65, Sebzés 65; *NotR*-ban Erő 130, Sebzés 130): Az első fejezet legjobb fegyvere, sajnos csak harcosoknak. A térkép jobb felső sarkánál van egy piramis, oda kell eljutnod. Ha már annál a völgynél vagy, ahol a romok vannak, akkor indulj balra, fel az első, kisebb építményre. Itt van egy belső terem némi cuccal, de ezek nem olyan jelentősek. Mindenesetre, ha már itt vagy, vedd fel őket. Ha itt a bejáratnál elnézel balra, már látod is a piramist. Ha innen egyenesen elindulsz arra, akkor semmi bajod nem eshet. A troll ugyan körülhatárolt területen mozog, így nem nagyon tudna ártani neked, de van mögötte néhány Ragadozó, ezek a táborválasztás nélkül elég komoly ellenfelek. A piramis tetején, a kis szobában, egy ládában találod a kardot. (Aki először játszik a *NotR*-val, meg fog lepődni. Az alapjátékhoz képest itt egészen megváltozott a tájkép és a szörnyek felállása... A.)
- *Kínzófejse* (Egykezes fegyver, Erő 65, Sebzés 65; *NotR*-ban Erő 130, Sebzés 130): a Fekete Troll barlangjában (fent északon, a térkép is jelöli egy nagy szörnyként) találod ezt a fegyvert, ugyanolyan jó, mint az Orkmészáról, viszont ehhez még zárnyitásra sincs szükséged. Egyszerűen fuss be a Fekete Troll mellett, a barlang végében kapd fel a fegyvert, és már futhatsz is kifelé. Egyszerűbb azonban, bár kissé időigényesebb, ha a trolloknál ismertetett taktikával megölöd a Fekete Trollt. Ezt már akár első szinten is meg tudod tenni, de mivel akkor még úgysem tudnád használni ezt a fegyvert, célszerűbb később jönni ide, már csak az út mentén lévő ellenfelek miatt is. Viszont amint megvan a követelménye, mindenképpen érdemes eljönni érte. Csak arra vigyázz, hogy ha meg akarod tanulni a prémek kinyerését, akkor amíg ez nincs meg, addig ne öld meg a trollt, mert van egy küldetés ezzel kapcsolatban.
- *A Kőgúnya Gyűrűje* (+10 Védettség nyílvesszők ellen): szintén a Fekete Troll barlangjában találod ezt a gyűrűt, viszont valószínűleg sehol nem fogod használni.
- *A Sebezhetetlenség Gyűrűje* (+10 Védettség minden ellen; a *NotR*-ban +5 minden ellen): vitathatatlanul ez a játék legjobb gyűrűje, és már viszonylag hamar meg tudod szerezni. A piramiséknél, ahol az Orkmészárólót találod, van egy barlang. Ha a piramis keleti oldalán mész le, akkor rögtön előtted lesz. Ide kell bemenned, de itt lesz egy Tárnarák Harcos, akit táborválasztás nélkül csak magas fegyveres képzettségekkel lehet könnyen megverni. Kövesd végig a barlang jobboldali falát, és néhány Tárnarák után megtalálod a termet, ahol egy ládában egy erszény pihen, ebben van a gyűrű. Vigyázz, amit felveszed az erszényt a ládából, megelevenednek a kőgólemek, akik mellett befelé eljöttél. Ezeket egyesével intézd el, mindig akkor üss, amikor melléd érnek, a találattól ugyanis elhátrálnak. Nem nehéz, de elég időigényes megverni őket, pláne, hogy 1-2 ütéssel megölnek. (Egyszerűbb megoldás: a láda kinyitása előtt megiszol egy gyorsaság elixírt és kirohatsz mellettük. Vagy ha mégis inkább a harmadik fejezetben jössz ide, akkor be is készíthetsz egy rúnát valamely hely irányába, pl.: Tavernába. A.)
- *Számszeríj* (Számszeríj, Ügyesség 40, Sebzés 55): a tavernától a piramis felé vezető úton, majdnem a piramiséknél, van egy híd, ahol egy útonálló próbál meg tőled pénzt szerezni (hiú ábránd). A híd előtt fordulj le az útról balra, és itt, a fák között találod az első fejezetek legjobb lőfegyverét.
- *Összetett íj* (Íj, Ügyesség 45, sebzés 40): a Taverna mellett van három útelágazás. Ezek közül kettőn a 'Khorinisba', 'A Nagygazdához', és a 'Kolostorhoz' feliratok vannak, de a harmadikon nem. A harmadikon a három irány: 'A Tavernához', 'A Hágóhoz', és 'Khorinisba'. Ennél az elágazásnál indulj el a Khorinis felé mutató irányba. Az út hamarosan két hegy között visz el, és a sziklák túloldalán meglátsz egy hidat, előtte pedig egy tábortüzet. Ne menj át a sziklák között, hanem fordulj balra, és kövesd azt a sziklafalat az innső oldalon. Egy bal kanyar után egy szurdokba jutsz, majd a jobboldalon meglátsz egy elhagyott, füstölgő

1. FEJEZET

tábort. Öld meg a varánokat, és jobbra, egy barlangban, egy ládában találod meg az Első fejezet legjobb íját. Ennek akkor veheted nagy hasznát, ha még nem tudsz Számszerűjákat tanulni, de íjász akarsz lenni, mivel úgyis mindenképpen meg kell tanulnod az íjakat is 60%-ig.

- *Szablya* (Egykezes Fegyver, Ügyesség 50, Sebzés 50): Onar tanyájától délre találod Grom, a vadász táborát. Ha innen továbbmész délre, a völgybe, akkor találsz ott két trollt. Nézd meg a szörnyek leírásánál, hogy hogyan lehet könnyen megölni őket, és tedd pontosan ezt (akár első szinten is meg tudod csinálni, csak sokáig tart). A második trollnál van egy hulla, itt többek között találsz egy Szablyát, ami különösen akkor hasznos, ha Ügyességet fejlesztesz, és ez egyben a legjobb Ügyesség alapú közelharc fegyver ebben a fejezetben (sőt, később is csak egy van, ami ennél jobb).
- *Bejtás a tolvajcéhbe* (sokak kérésére külön is): Amikor Jorától megkapod a 'Kereskedő aranya' küldetést, akkor annak a végén két választásod van: feladod Rengarut, vagy sem. Szintén egy küldetés ('Bandita rajtaütés') végén találsz Akil tanyájánál a banditák barlangjában egy halat, amiben egy levelet rejtettek el. (Ismételten: a *NotR*-ban ezt a halat a város keleti kapujánál lévő barlangban tanyázó banditáknál találod meg. A.) Ha ezt elviszed Halvornak, a halkereskedőnek a kikötőben, akkor szintén el kell döntened, hogy Halvort feladod-e. Kétféleképpen juthatsz be a tolvajcéhbe: vagy add fel Halvort és Rengarut is, vagy ne add fel egyiküket sem. Ha mindkét küldetést megcsináltad, és az egyiküket feladtad, a másikat viszont nem, akkor elképzelhető, hogy nem jutsz be a csatornarendszerbe, még dolgozom egy alternatív megoldáson. Mindkét esetben menj a kikötői kocsmába, és a kocsmáros közli, hogy egy fickó keresett, és Halvor halkereskedése mögött vár. Ha fizetsz neki 10 aranyat, akkor a nevét is megmondja: Attila. Menj, és keresd meg. Ha feladtad a két tolvajt, akkor Attila megtámad, öld meg, és vedd el tőle a csatorna kulcsát. Ha viszont nem adtad fel a tolvajokat, akkor Attila önként odaadja a kulcsot, már mehetsz is a tolvajcéhhez.

Megjegyzés: nincs alternatív megoldás. Ezen kívül még számításba kell venni vagy Nagur „Hamis küldönc” küldetését, vagy Canthar lebukató levelét Sarahnak. És még ekkor is ügyelni kell rá, hogy vagy őt/őket is feladod a többiekkel együtt, vagy teljesíted a küldetéseket számukra. Ha egyet is következtetlően oldasz meg, Attila nem jön el és megnézheted, mikor jutsz le a Tolvaj céhbe. A képességeket megtanulhatod mástól is (zárnítás: Thorben, lopakodás: Cavalorn, zsebmetszés: Jharkendaron Bill), de igen sok xp-től esel el, hiszen a küldetéseiket nem teljesítheted. Így tehát légy óvatos és dönts el előre, melyik utat választod a lejutáshoz! Megjegyzem pl. Rengaru +1 ügyességpontja főként a *NotR*-ban nagyon is jól jön, hisz ott minden „drágább”. És persze a tolvajok jele sem jön rosszul... (kieg. A.)

- *Innos oltárok:* Az Innos oltárok nagyon hasznos segítséget képesek nyújtani. Naponta egyszer, de a játék folyamán maximum 11-szer áldozhatsz ezeknél 100-100 aranyat, és ekkor Innos megáld. Ennek a hatása vagy +1 Erő, vagy +1 Ügyesség véglegesen, és véletlenszerűen. Az egyetlen kivétel, ha varázsló vagy, ekkor minden 100 arany áldozattal +1 Manát fogsz kapni. Ha kevesebb pénzt áldozol, akkor általában + valahány életerőt kapsz. Ha már megkaptad mind a 11 áldást, akkor is imádkozhatsz 0 arany áldozattal, ebben az esetben vagy visszanyered minden Életerőt, minden Manát, vagy mindkettőt. Ha egynél többször áldozol egy nap, akkor az első után semmi nem fog történni. (Komplex térkép az Innos oltárokhoz)
- *Innos áldása:* A városban, a piactéren találod nappal Daront, a tűzmágust. Ha áldozol nála Innosnak 200 aranyat, akkor kapsz némi áldást. Ezt megteheted összesen ötször, illetve próbáld meg hatodszor is, és kapsz még egy áldást. Az egyetlen dolog, amire figyelned kell, hogy amennyiben varázsló szeretnél lenni, akkor ezt még a csatlakozás előtt meg kell tenned, mert mágusként már nem áll rendelkezésre ez az opció a párbeszédben.
- *Sötétgomba:* Ha bármikor a játék során legalább 150 Életerőt sebződj, egyél meg egymás után 30 Sötétgombát, és kapsz +10 Maximális Manát. Ezt csak egyszer tudod megtenni, és a dolog csak akkor működik, ha mindegyik után ténylegesen gyógyulsz is. A *NotR*-ban 50 sötétgombát kell fogyasztani, s +5 manát fogsz kapni véglegesen. De nem muszáj egyszerre megenni, csak az a lényeg, hogy mind az 5 pontja gyógyító hatású legyen! (kieg. A.)
- *Alma:* Ha bármikor a játék során legalább 75 Életerőt sebződsz, egyél meg egymás után 25 almát, és kapsz +1 Erőt. Ezt csak egyszer tudod megtenni, és a dolog csak akkor működik, ha mindegyik után ténylegesen gyógyulsz is. A *NotR*-ban 50 almát kell megenned ugyanilyen eredménnyel. (kieg. A.)
- *Thekla egytálétele:* bár az információja nem írja, Thekla egytálétele +1 Erőt ad, amikor megeszed. Összesen három ilyen ételt kaphatsz: az elsőt akkor, ha az első három fejezetben megvered Bullcot, a másodikat Thekla

küldetéséért a Harmadik Fejezetben, a harmadikat pedig a sárkányok megölése után. A *No/R*-ban négy ilyen ételhez juthatsz, ugyanis ha a végére jártál „Az eltűnt emberek” küldetésnek, visszakerül a farmra Cord haverja, Patrick is. Ezért jutalmul Thekla mégegy egytálételt ad neked. (kieg. A.)

- *Almadohány*: ha értesz az alkímiához, képes vagy másféle anyagokkal keverni az almadohányt. Egy alkímiaasztalt használva keverhetsz gombadohányt (almadohány+sötétgomba), mézdohányt (almadohány+méz), illetve kenderdohányt (almadohány+mocsári kender). Keverj egy gombadohányt, vidd el Onar tanyájára, és próbáld ki Darral. Ezután csinálj egy kenderdohányt, ezt vidd el Khorinis felsővárosába, és a tanácsháza kertészének add oda. Végül csinálj egy mézdohányt, ezt Abuyinnak add oda a városban, a fogadó mellett. Ezután Abuyin bármikor megveszi tőled a mézdohányt, de mivel csak 10 aranyat ad érte, nem éri meg csinálni neki.
- *Régi érmék*: ha régi érméket találsz, menj Onar tanyájára. A ház földszintjén, a baloldali szobában találsz nappal Wasilit, aki 1 aranyért megveszi tőled az érmék darabját (minden érme után kapsz +10 XP-t is).
- *Innos szobor*: amint találsz egy Innos szobrot (nem oltárt, hanem felvehető tárgyat), vidd el Eddának a kikötőben. Őt Halvor halboltja mögött találsz, és ha odaadod neki a szobrot, akkor Carl nem kér pénzt azért, hogy Erőt fejleszthess nála.
- *Onar és Maria aranytányérja*: a város kaszárnyájában, az Andréától jobbra lévő szobában van egy láda. Ebben találsz egy aranytányért, ezt vidd el Onar tanyájára, és add vissza Mariának. Ha Zsoldos vagy, akkor Onar ezért még a zsoldodat is megemeli.
- *Bőrpáncél* (Védeltségek: 25 Fegyver, 20 Nyíl, 5 Tűz): ha tudsz lopakodni, akkor nem érdemes 250 aranyat fizetni a Tavernában a páncélért. Menj a városban Matteo háza mögé, és mássz fel a félig leomlott kőfalra. Ennek a ház közepe felé lévő végéről át tudsz ugrani a ház tetejére, ahonnan már leugorhatsz az őr mögé a kapunál. Itt lopakodással ki tudod nyitni az egyik ládát, és egy páncélt találsz benne. Alternatív megoldás: veszel Zuristól egy alvás tekercset, rávarázsolod a raktár előtt álló őrré és bekocogsz. Gyorsan nyiss ki minden ládát (az alapjátékban csak egy nyílik, a kiegészítőben mindkettő), majd a ládákra felugrálva a városfalon át távozhatsz. (kieg. A.)
- *Coragon ezüstje*: a 'Bosper íja' küldetésben találsz nyolc ezüstkelyhet ugyanabban a ládában, ahol az íjat találsz. Ezek Coragon ezüstjei, ő az alsóvárosban a kocsmá tulajdonosa. Add vissza őket neki, és kapsz tőle egyet a speciális söréből.
- *Lehmar adósságkönyve*: Lehmar a kikötő uzsorása. Pénzt ad kölcsön egy napra, 20% kamattal. Ha megtanultad a zsebmetszést, akkor ellophatsz az adósságkönyvét, illetve ehhez úgy is hozzájuthatsz, hogy egyszerűen megvered Lehmart (ha ezt választod, akkor azért előtte kérj tőle pénzt is). Az adósságkönyvben három ember neve szerepel: Thorben, Coragon, és Hanna. Bármelyiküknek odaadhatod a könyvet, de természetesen csak az egyiküknek. Thorben nem ad érte semmit, Coragon ad egy korsóval a speciális söréből, de a legjobb választás Hanna: ő néhány aranyon és egy pár álkulcson kívül egy kulcsot is ad, ami a kincses sziget barlangjának egyik ládáját nyitja. A legjobb megoldás persze az, ha először Thorbennek adod oda a könyvet. Ezután visszaveheted tőle (100 arany), majd ugyanezt játszhatod Coragonnal is, végül pedig Hannától is megkapod érte a jutalmat (nem beszélve az xp-ről, amit minden alkalommal kapsz!).
- *'Kincses sziget'*: a kikötőtől nyugatra a térképen van egy sziget a tengerben. Ahogy az alsóvárosból lemész a kikötőbe, menj végig az úton egyenesen, és ha ugyanerre elkezdesz úszni, akkor pont a szigethez jutsz (300% látótávval már látható a partról is). Ennek a szigetnek a túloldalán van egy barlang, ami két teremből áll, a kettőt összekötő folyosóban pedig egy csapda várja a kincsvadászokat. Az első teremben használd a fáklyát a csapda hatástalanításához. Ez nem kötelező, bejuthatsz e nélkül is, ha nekifutsz és a csapda harmadánál elugrasz. Kifelé viszont ez nem működik, úgyhogy ha bent ragadtál, és elfelejtetted kikapcsolni a csapdát, akkor csak két lehetőség van: ha már van valamilyen teleport rúnád, akkor azzal ki tudsz jutni, viszont ha nincs, akkor el kell használnod egy Gyorsaság Elixírt, vagy egy Ragadozófüvet (sprintelve így ki tudsz futni, mielőtt a csapda beindulna). A második teremben négy kincsekkel teli ládát találsz. Ebből hármat zárnyitással ki lehet nyitni, viszont a negyedikhez kulcs kell. Ezt a kulcsot kétféleképpen szerezheted meg: vagy megszerzed Lehmar adósságkönyvét, és ezt odaadod Hannának a városi fogadóban; vagy pedig megölöd Cassiat, a tolvajcéh vezérét, mivel nála is van egy ilyen kulcs. A barlang egyébként a khorinisi tolvajcéh zsákmányának rejtékhelye.
- *'Valentino gyűrűje'*: amikor először beszélsz Regisszel, megemlíti egy Valentino nevű ficsúrt, aki állandóan

1. FEJEZET

kekeckedik az emberekkel, mert gazdag - és mert megteheti. Coragon is panaszkodik rá elég rendszeresen. Hát tegyük jót velük - s magunkkal. A legjobb, ha reggel bevárjuk, amíg Valentino lejön a felső negyed lépcsőjén és befordul a tér felé, ahol Vatrás téríteni szokott. Így elhalad Bosper háza mögött, ahol senki se jár soha. Ha már tudunk egy csapásból leütni egy embert, akkor ide álljunk le olyan 10:15 körül (mivel Valentino reggel 10 órakor kel) és készítsünk be egy „Felejtés” varázslatot. Amikor odaér, egyszerűen üssük le egyetlen csapással. (Ha még nem vettük el tőle a kulcsát, akkor most tegyük meg. A „Vérkelyhek” küldetéshez kell.) Ha magához tér, nyomjuk rá a „Felejtést”. Ezután menjünk Regishez és meséljük el, mit tettünk. Ekkor Regis ad egy gyűrűt, amit még ő vett el Valentínótól és azt találta ki, hogy ezt a gyűrűt mindig az kapja meg, aki helybenhagyta Valentínót. Innen menjünk Coragonhoz, aki elmeséli, hogy eltángálta Valentínót a múlt éjjel, mert nem akart fizetni. Rövid úton tovább is adhatjuk a gyűrűt ennek örömére. Azért érdemes ezt végigcsinálni, mert minden gyűrű átadáskor xp üti a markodat. (A.)



[Vissza a 14. oldalra](#)

2. fejezet - Vissza a Bányavölgybe (Back to the Valley of Mines)

Győződj meg róla, hogy minden küldetést megcsináltál, amit tudtál, és az sem árt, ha a térképet is teljesen bejártad. Beállítottságtól függően valószínűleg lesz ugyan néhány szörny, akit nem fogsz tudni megverni (pl. a csontvázaknak legalább a fele), de minél többet megoldsz, annál fejlettebb lesz a karaktered.

Beszélj a tanácsházán Lord Hagennel. Kérdezz meg tőle mindent, amit lehet, és máris kezdődik a második fejezet. Ebben a fejezetben a fő küldetés a 'Bizonyíték', ezt a fejezet végén találod.

Mielőtt bármit csinálsz, menj vissza arra a helyre, amit az első fejezetben megjegyeztél (az első csapat banditánál, ahol a képedet is találtad). Öld meg a varánokat, és a fennsík magasabbik oldalán, a fák között találsz egy amulettet. Zsoldossal +15 Életerő amulettet, Milíciával +15 Ügyesség amulettet fogsz itt találni.

Vedd fel a küldetéseket, amiket ebben a fejezetben lehet, majd irány a hágó. Ha nagyon tápos vagy, akkor megpróbálhatsz a hágón átkelni úgy, hogy megölöd az orkokat. Ha mégsem sikerül (ez a valószínűbb :)), akkor a hágó elején (az első és a második kanyar között, a fiatal farkasok után) lesz egy járat balra, ezen kikerülheted az orkokat.

A *Night of the Ravenben* igyekezz minél hamarább átlépni a második fejezetbe, ne töltsd az időt vadászattal. (Azért kérem ne kapkodjunk annyira. A Khorinis-sziget nyugati erdőségét egyelőre kerüljük el, de pl. mielőtt elindulunk a Bányavölgybe, a város déli bejárata melletti kis erdőt kipucolhatjuk <van itt pár ragadozó, farkas, vérlégy rakásszám, egy árnyékfutó, pár goblin, no meg egy Ork felderítő. Ezután bemehetünk a szurdokba, amiből a tenger felé nézve látszik a lovagok hajójának két főárboca>, vagy megölhetjük Gaannak a szörnyét. Ez már csak azért is jó, mert a szurdokban újabb banditákat fogunk találni, ha visszajöttünk a Bányavölgyből és még mielőtt komolyabb feladatokat vállalnánk, beszélünk Malethszal az eltűnt sétatobtjáról... A.) Ez nem csak Jarkendarra való korai bekerülés miatt fontos: ha átértsz a bányavölgybe Engortól megveheted a nehéz milícia páncélt, de ha nem milíciával vagy akkor fuss egyből Gestathhoz és tanuld meg tőle a rákok páncéllemezeinek eltávolítását. A két említett páncél fegyver és íjvédelme egyforma. A mester párbajkard a régi démontorony első emeletén található egy polcon. Menj ide pl. egy tűzeső varázstekercessel, és már tied is az a fegyver, aminél jobbat még két fejezetig biztos nem tudsz megfogni. Ahhoz hogy meg tudd fogni 60-as ügyesség kell, de 120-at sebez. Arra azonban ügyelj, hogy a fegyver sebzése ugyanúgy az erőtlől függ mint a többi fegyvernél, tehát erőre érdemes Tp-t költeni. (Mégegyszer megjegyzem: nem kell úgy rohanni Jharkendarra. Semmi rossz nem történik, ha minden feladatot megcsinálunk, amit csak lehet. Végül is még ott van erre a 3. fejezet is! :) A.)

Fernando üzlete (Fernando's Business) (Khorinis, Felsőváros)

Miután kijössz Lord Hagentől zsebedben a kis kulccsal, ami a Hágóhoz vezető kaput nyitja, Fernando amint meglát, megszólít, és megkér, hogy derítsd ki neki, mi a helyzet az ércbányászattal a bányavölgyben. Ezt a küldetést csak akkor fogod tudni befejezni, amikor a fő küldetés megoldása után visszatérsz a bányavölgyből, akkor beszélj majd újra Fernandoval. És ügyelj rá, hogy a *NotR*-ban felvett „A banditák fegyverkereskedője” küldetés befejezte előtt elvégezd ezt a küldetést. Különben nézheted... Ha már elmondtad neki, mi a helyzet, beszélhetsz vele a fegyverkereskedelemről is, ha már tudod, hogy ő volt. Megpróbál lefizetni, de érdemesebb beígérni neki a dutyit. Megtámad, levered, mehetsz Martinhoz, meg Vatrashoz. Ha pedig mágus vagy, akkor még marad egy utolsó kérdésed Fernandohoz. Ha minden mást letisztáztál vele, akkor érdeklődhetsz horgyléte felől, mire átváltozik, megint leverheted és elszedheted tőle az Almanachot. (kieg. A.)

Egy szextáns (A Sextant) (Khorinis, Tolvajcéh)

Ezt a küldetést Ramirez adja, egy szextánt kell szerezned valahonnan. Az egyetlen hely, ahol találhatsz egyet, az a negyedik fejezetben a Kősárkány kincse (ha NAGYON tápos vagy, akkor megszerezhető a második fejezetben, esetleg próbálkozhatsz Gyorsaság Elixírrrel is berohanni a kincshez). A *NotR*-ban van még egy hely, ahol szextánt találsz: ha átmentél Jharkendarba, és a kalóz táborban így vagy úgy bejutottál Greg kunyhójába, az asztalról nyugodtan elemelheted a szextánt. Így nem kell egészen a 4. fejezetig várnod, hogy kényelmesen megszerezhesd a cuccot Ramireznek. (kieg. A.)

2. FEJEZET

Az üzenet (The Message) (Khorinis)

Vatras megszólít, amint találkozik veled, és megkér, hogy juttasd el az üzenetét Isgarothnak. Menj el a tűzmágushoz (a Kolostorba vezető úton találod), és add át neki az üzenetet, majd menj vissza Vatrashoz a jutalmadért (válaszd a harmadikat, a Királyszárt). (Azt válaszd, amire a legnagyobb szükséged van. A Királyszár azért jó, mert +1 életerőt ad véglegesen. De ha zsoldos vagy, akkor érdemesebb az ércet választani, vagy ha lovag, akkor a gyógyító varázslatot. A.)

A rossz hír (Bad News) (Bányavölgy)

Ahogy átmész a bányavölgybe, indulj el balra a barlangból az úton (előtte azért menj át a hídon, és szedd össze a teleport rúnát). A völgybe vezető út mellett áll Jergan. Kérd a segítségét, és elmondja, hogy hogyan juthatsz be a várba, cserébe el kell vinned a hírt Oricnak, hogy a testvére meghalt. A várba hátulról juthatsz be. Jergantól menj le a folyóhoz, és indulj el az innenső partján balra. Egy helyen a túlparton egy nagy csapat Dögevőt fogsz látni, itt kelj át a folyón, öld meg őket, majd indulj tovább balra az úton. Tartsd az ork ostromgyűrűt a jobb oldaladon, és indulj körbe a vár körül. Egy helyen egy hatalmas faltörő kos roncsai vannak a fal mellett, ezen kell felszaladnod, hogy bejuss a várba. A várban keresd meg Oricot, és mondd el neki a rossz hírt. ([Bányavölgy térképe](#))

Hús (Meat) (Bányavölgyi vár)

Beszélj Parlafterrel, és kérdezd meg mi a helyzet. Elmondja, hogy Engar, aki a kajáért felelős, egyre kisebb adagokat ad ki az embereknek. Menj be az épületbe, és beszélj Engarral. Említsd meg neki amit hallottál, és ajánld fel a segítségedet. A feladat 24 hús (nyers hús, sült hús, sonka, stb.) összegyűjtése, jó eséllyel van is nálad ennyi. Ezt add oda neki, és már is kész a küldetés.

Arany Brutusnak (Gold for Brutus) (Bányavölgyi vár)

Az saroktoronyban találod Brutust, kérdezd meg tőle, hogy mit kell tenned, hogy tanítson. Egy társa, Den meglépett a pénzével, ezt kell visszaszerezned. Menj vissza Jerganhoz, és indulj el az úton tovább, a hegyekkel a jobb oldaladon. Amikor az út elkanyarodik a sziklafaltól, kövesd inkább a sziklafalat, és hamarosan rábukkansz Den holttestére. Vedd el mindenét, és az aranyakat vidd vissza Brutusnak. Ettől kezdve tanulhatsz nála Erőt. De ezt egyszerűen azzal is megoldhatod, hogy odaadod neki a 200 aranyat, ha van nálad annyi, mivel neki ugyanis csak ez kell a cuccból. Aztán később ha felvetted a ládát (ki kell nyitni a hátizsákban dupla kattintással), akkor tied lehet minden, amit találsz. (kieg. A.)

Gorn kiszabadítása (Rescue Gorn) (Bányavölgyi vár)

A vár templomában találod Miltent, beszélj vele, és faggasd ki mindenről. Kiderül, hogy Gorn a vár tömlöcében van, és ki kellene szabadítani onnan. Menj Garondhoz, és mondd meg neki, hogy szeretnéd, ha szabadon engedné Gorn. Azt válaszolja, hogy megveheted a szabadságát 1000 aranyért. Fizesd ki, és menj Gerondhoz (Diegotól kérhetsz 300 aranyat, amikor találkozol vele, illetve Milten is ad 250-et, ha beszélsz vele az árról). Mondd meg neki, hogy Garond küldött, és menj be a börtönbe. Nyisd ki az ajtókat, és beszélj Gornnal. Ha Zsoldos vagy, akkor Gorn ad neked egy 'Közepes Zsoldosvért'-et.

Bányászok és érc (Diggers and Ore) (Bányavölgyi vár)

Beszélj Garonddal, és ő azt mondja, hogy ad neked bizonyítékot a sárkányok jelenlétére, de előbb ki kell derítened, hogy állnak a bányászai. Kérdezz rá, hogy hol találod őket, erre ad egy térképet, amin bejelölte, hogy hol vannak a bányászok. Beszélj Parcivallal is, tőle is kérdezz meg mindent, mielőtt elindulsz. Kezdd az északi bányával. Menj oda, és beszélj Grimesszal, hogy megtudd, a csapat vezetője elindult a kastély felé. Őt kell megkeresned. A térképen a várostól egy kicsivel nyugatra egy ház látható, oda kell menned. Beszélj a lovaggal a ház mögötti barlangban, és mondd meg, hogy Lord Hagen küldött. A középső táborban a 'Ragadozóvadász' küldetést kell teljesítened, amint megvan, kérdezd meg Fajeth-től, hogy mennyi ércet tudtak bányászni. A harmadik tábor sajnos a tárnarakok kiirtották, az egyetlen túlélő, Diego, elmenekült a ládákkal. Diegot a középső táborból északra, a mocsártól egy kicsit keletre találod egy barlangban (a csapat találkahelye az első részben). Beszélj vele, és ő elmondja, hogy mennyi ércet sikerült bányászni, és hogy hol rejtette el (ott van mögötte :)). Mivel

mindhárom táborról van már információd, menj vissza Garondhoz, és jelents neki, majd kérd el tőle a levelet, amit ígért (minden tábor után külön is visszamehetsz jelenteni, külön kapsz jutalmat értük). Amikor az északi bánya lovagjához, Marcoshoz mész, ne kerüld ki a düledező házikót, hanem menj be. Találsz ott egy erszényt. Ha a hátizsákban megnézed, az van hozzá írva, hogy „Cavalorn erszénye”. Az alapjátékban nyugodtan nyisd ki, tiéd, ami benne van - egy ércdarab. Azonban a *NotR*-ban ne nyisd ki (ha megteszed, ne használd fel az ércet), hanem ha visszatérsz Khorinisba, és ismét találkozol Cavalornnal, dobod fel neki a témát, hogy jártál a kunyhójában. Ha dumcsiztok, 100 aranyért add vissza neki. (kieg. A.)

Ragadozóvadászat (Snapper Hunt) (Bányavölgy, középső bányatábor)

Beszélj Fajethszal, és kérdezd meg, miben tudsz neki segíteni. Elmondja, hogy ragadozók vették körül a táborukat, és csak arra várnak, hogy lecsaphassanak. Azt akarja, hogy vadászd le az összest. Beszélj Bilgottal, és vállald el, hogy segítesz neki, így elmondja, hogy a ragadozók falkavezérét is meg kell ölnöd a sikerhez. Ha beszélpsz még Jergannal is, akkor ő itt meg tud tanítani a karmok kinyerésére. Járd körbe a tábor körüli környéket, és ölj meg minden ragadozót. A falkavezért északon, az ork őrtorony alatt találod. Ha mindet elintézted, menj vissza Fajethhez, és jelents neki.

Bilgot menekülése (Bilgot's Curse) (Bányavölgy, középső bányatábor)

Bilgot csak akkor segít neked levadászni a ragadozókat, ha utána segítesz neki kijutni a bányavölgyből. Egyezz bele, és amint a 'Ragadozóvadászat' küldetést megoldottad, vidd ki Bilgotot a bányavölgy bejáratához. Amíg Bilgotot vezeted, ne nagyon csatázz, mert nincs sem jó páncélja, sem sok életereje (és persze nekimegy olyan ellenfeleknek is, akik ellen semmi esélye). És pont ezért mielőtt elviszed Bilgotot a bejáratához, még érdemes kicsit továbbmenni a vár felé. Ha a fent említett helyen megtaláltad Diegot, beszéltél vele, őt elküldheted a Bányavölgyi bejáratához, te meg menj vissza a megszerzett információk birtokában Bilgothoz. A bányák felé vezető, már megpuolt útvonalon vezesd vissza Bilgot szépen a Bányavölgy bejáratához. Ha elbúcsúztál (ő ott leül és ugyanúgy nem csinál semmit egy jó darabig), akkor vissza tudsz teleportálni egyenesen a várba és ezzel a körrel már a „Bányászok és érc” küldetést is letudhattad. (kieg. A.)

Tengron gyűrűje (Tengron's Ring) (Bányavölgy, középső bányatábor)

A táborban beszélj Tengronnal, és mondd el neki, hogy mi a helyzet a várban. Ad egy gyűrűt, amit el kell vinned Utarnak, akit rögtön a vár bejáratánál találsz. A gyűrűt megtarthatnád (+5 Életerő), de mivel mostanra már egészen biztosan jobb gyűrűid vannak, érdemesebb visszaadni.

Rákpáncél vért (The Crawler Armor) (Bányavölgy)

Indulj el a várból kifelé, le az ork ostromgépen, és egyenesen tovább egészen a folyóig. Ússz át a túlpartra, majd fordulj jobbra. Kövesd a folyót, ameddig tudod, el a tó mellett, és amikor elérsz egy hídhoz, ahol a folyó alázúdul egy szakadékba, menj tovább a folyásirányba (ne menj át a hídon). Ha itt jobbra nézel, a túloldalon egy emelkedőt látsz. Oda menj fel, és menj végig a domb jobboldali peremén. Így jutsz el Gestath táborába. Útközben a szörnyeket megölheted, de ha túl erősek még, akkor csak fuss el mellettük (egy Gyorsaság Elixír jól jöhet). (Amikor átmész a hídon két erős csapat orkba is belebotlasz. Ha ebben a fejezetben szándékozol Gestathhoz menni - érdemes! -, akkor maradj a gyorsaság elixírnél. Jobb az úgy... ;-). A.) Beszélj Gestathszal, és tudd meg tőle, hogy honnan van a páncélja. Kérdezd Wolfról, majd menj vissza a hágón, és keresd meg Wolfot Onar tanyáján. Kérdezz rá nála a páncélra, és ő hajlandó neked csinálni egyet (ingyen), ha hozol neki 10 rákpáncélt. Ha netán nem tudod, hogyan kell ezt kinyerni a tárnarákokból, akkor Wolf mostantól meg tudja tanítani neked. Tárnarákokat találsz Onar tanyájától nem messze a banditák bányájában, a Napkörnél egy elhagyatott bányában, a piramisnál a barlangban, valamint a 'Bányászok és Érc' küldetés alatt Silvestro bányájában.

Bizonyíték (Evidence) (Khorinis, Tanácsháza)

Ez a fejezet fő küldetése, Lord Hagen elküld a Bányavölgybe, hogy szerezz bizonyítékot a sárkányok létezéséről. A bányavölgyi várban (bejutáshoz lásd a 'Rossz Hír' küldetést) beszélj Garonddal, aki akkor hajlandó segíteni

2. FEJEZET

neked, ha elvégzed a 'Bányászok és Érc' küldetést. Tedd ezt, így Garondtól kapsz egy levelet, amiben leírja Lord Hagennek az expedíciója helyzetét, és ebben benne van a bizonyíték is. Indulj el vele vissza Khorinisba, és a 3. fejezet elkezdése után add le Lord Hagennek.

Csapatfüggő küldetések

Bérleti díj behajtása/A milícia elkergetése (Collect the Rent/Drive away the Militia) (Onar tanyája - Zsoldos)

Attól függően, hogy melyik feladatot teljesítetted Torlof próbájaként, most megkapod a másikat, cselekedj az ott leírtak szerint (amint Torlof meglát, előáll a feladattal). Ha ezt a küldetést megcsináltad, akkor vehetnél Leetől egy jobb páncélt, de ne tedd. A bányavölgyben, amint megcsinálod a 'Gorn kiszabadítása' küldetést, Gorn ad egyet ingyen.

Tippek a Második Fejezethez

- *A Mágia Gyűrűje* (+10 Védetség Mágia ellen): amint elkezdődik a fejezet, menj vissza Xardashoz, és számolj be neki, kapsz rögtön egy gyűrűt tőle.
- *Az első amulett* (+15 Életerő, +15 Ügyesség, vagy +10 Életerő/+10 Mana): menj vissza ahhoz a barlanghoz, ahol először találkoztál banditákkal Xardas tornya, és Lobart farmja között. Ahogy kifelé jössz ebből a barlangból, a bal oldalon fel tudsz mászni a sziklafalra. Menj át a fák alatt, és menj fel balra a fennsíkra. Kövesd a baloldali sziklafalat (jobbról kerülj), és eljutsz egy rejtett helyre ahol két húspoloska van egy hulla körül. Szedd össze a cuccokat, és menj tovább a Varánok felé. Itt egy másik fennsík van, ahol viszonylag nagy szintkülönbség van a jobb és a bal oldal között. A felső oldalon (ahogy bemész, ez a bal oldal), a fák között találsz az amulettet (Zsoldosnak az első, Milíciának a második, Varázslónak a harmadik fajtát).
- *Teleport a bányavölgyi hágóhoz*: rögtön ahogy beérsz a bányavölgybe, vagy, ha az orkokon keresztül mész, akkor az út mentén az első barlangnál van az út felett egy híd. Ide menj fel, és menj át a hídon. Itt van két földrabló, ezeket öld meg, és az egyik hordó tetején megtalálod a rúnát, amivel bármikor erre a helyre teleportálhatsz.
- *Ügyesség Elixír*: a bányavölgy bejáratától indulj el a vár felé, és ahol az út elkanyarodik a sziklafaltól a folyónál, ott kövesd a sziklafalat az út helyett. Menj el Den hullája mellett, és kövesd tovább a sziklafalat. Hamarosan eljutsz egy emelkedőhöz, aminek az egyik oldalán sziklák takarják el az emelkedő tetejét. Azok mögött a sziklák mögött van egy csapat Sárkányrabló, ők őrzik az Elixírt. (Ha annyira nem kell neked az a gyorsaság elixír, akkor még felesleges ilyenekkel tépned az ideged. :-)) A lötyty megvár akkor is, ha megkezdted a „Sárkányvadászat” fejezetet, amikor már elég erős leszel, hogy simán levágd a Sárkányrablókat. A.)
- *Teleport a bányavölgyi várhoz*: a várban, a templom emeletén, egy asztalon találsz a rúnát, amivel bármikor ebbe a terembe teleportálhatsz.
- *A Vérlegyek mérge*: a bányavölgyben, a vár főépületének (ahol Garond, Parcival, és Oric vannak) emeletén van négy ajtó. Ebből kettő a bejárat felőli falon, ezek nincsenek bezárva, de a hátsó falon lévő kettőhöz kulcs kell. A két kulcs nélküli ajtó közül a bal oldalin (a bejárat felől bal) menj be, itt egy asztalon találsz az 'Első kulcs'-ot. A másik nyitható ajtót csak akkor nyisd ki, ha NEM vagy Zsoldos, egyébként még akkor is megtámadnak, ha lopakodsz. Ha nyitva van, akkor Zsoldosként is belopakodhatsz rajta. A 'Második kulcs'-ot a másik épületben találsz, az Engar fölötti szobában, az emeleten. Neked most csak az első kulcsra lesz szükséged, ez nyitja a hátsó fal jobboldali (a bejárat felől) ajtaját. Ha Zsoldos vagy, akkor itt lehet, hogy megtámadnak, ebben az esetben teleportálj ki, majd vissza (lehet, hogy utána fizetned kell Garondnak 50 aranyat). Ha az ajtó nyitva, akkor rögtön vele szemben látsz egy asztalt, rajta pedig egy levelet. Ez az a jegyzet, amit elolvassz a vérlegyek fullánkja teljes gyógyulást okoz mérgezés helyett. Ha Milícia vagy Mágus vagy, akkor egyszerűen bemehetsz érte, Zsoldosként azonban vagy lopakodnod kell, vagy berohanni, felkapni, és kirohanni (ha megtámadnak, teleportálj el). Amint azt a jegyzet is írja, a szervezet egy idő után hozzászokik ehhez, és akkor már nem lesz hatása a fullánkoknak (kb. 50-60 fullánk után), ezért érdemes ezt a megoldást csak akkor használni, ha nagyon gyorsan kell nagyon sokat gyógyulnod. A *NotR*-ban mindenképpen érdemes megtanulni, hogyan kell kinyerni a váladékot a vérlegy fullánkjából, mert küldetés kapcsolódik hozzá. De ha zsoldos vagy, akkor nem kell ezt a mizériát végigcsinálnod, hiszen Jharkendarban a bandita táborban Edgor megtanít erre téged.

Addig legfeljebb nem ebből élsz, csak akkor ne add el a begyűjtött fullánkokat. Mivel úgyis csak korlátozott számban van hatása, nem késel le semmiről. (kieg. A.)

- *Az Ércbőr Gyűrűje* (+10 Védetség Fegyverek ellen): Ugyanabban a szobában, ahol a vérlegyek fullánkjáról szóló jegyzetet találsz, van egy folyosó jobbra. Itt van egy terem, benne egy ládával. A ládában találsz egy gyűrűt, de amikor felveszed, a folyosón megjelenik egy Gyenge Csontváz. Ha elég erős vagy, akkor akár meg is ölheted, de ha ez nem megy, akkor egyszerűen teleportálj ki innen.
- *Mesterkard* (Egykezes fegyver, Ügyesség 65, Sebzés 65): a legjobb Ügyesség alapú közelharc fegyver, az íjászok barátja. Kezdj bele Garond bányász küldetésébe, és a két déli bánya közötti úton van egy elágazás dél felé. A középső bányától akár láthatod is erre a démon tornyot, ami teljesen megegyezik Xardas tornyával (ez volt Xardas tornya az első részben). Ide menj be, és először a földszintet, majd a legfelső szintet járd körbe, vedd meg a goblin csontvázakat, és szedj össze mindent. A középső szinten van egy NAGYON erős ellenfél, egy démon. először csald ki a két goblin csontváza a közelebbi teremből, öld meg őket, majd ments. Lépkedj be a terembe annyira az ajtó jobb oldalán, hogy a démon meginduljon feléd, majd gyorsan hátrálj ki a lépcsőhöz. A Démon elég jó eséllyel nem fog kiférni az ajtónyíláson, ha mégis, akkor tölts, és próbáld újra. Ha beragadt, akkor már csak elő kell vened az íjadat (mondtam már, hogy mindig legyen nálad lőfegyver? :)), és lődd addig, míg mozog. Néha előfordul, hogy nem tudsz rá célozni, pedig látod, hogy ott van az ajtóban, ilyenkor csak fordulj felé, és kezdj el löni, el fogod találni így is. Ha meghalt, akkor a hátsó teremben intézd el a maradék goblin csontvázakat, és az egyik polcra máris leveheted a kardot.
- *Teleport a régi démon toronyhoz*: ugyanitt, a torony legfelső szintjén találsz a rúnát, amivel bármikor ide teleportálhatsz.
- *Az Erő Amulettje* (+15 Erő): Amikor a 'Bányászok és Érc' küldetés alatt Marcost keresed (a legfelső bányánál), akkor továbbmehetsz azon az úton, amin hozzá eljutsz. Az út a vár felé vezet tovább (ha még nem csináltad ezt a küldetést, akkor Marcos a vártól kicsit nyugatra van a térképen, a térkép jelöl is ott egy házat), és kicsivel Marcos barlangja után leágazik egy mocsárba. Menj erre, és a következő elágazásnál válaszd a baloldali járatot. Ha nem vagy elég erős, hogy Hüllőemberekkel és Mocsári Cápákkal harcolj, akkor itt igyál meg egy Gyorsaság Elixírt. Fuss el a Hüllőemberek mellett, be a barlangba, és fuss végig rajta. A kijáratnál három Mocsári Cápa vár, fuss a bal oldalon, ki a barlangból, és végig a sziklafal tövében. Már a barlang kijáratánál látni fogsz emellett a fal mellett egy ferdén nőtt fát, és ahogy közelebb érsz, a fal felőli oldalán megpillanthatsz egy hullát (csontváza). Rajta van az amulett, kapd fel gyorsan, és teleportálj biztonságba (kivéve persze, ha megverted a szörnyeket).
- *Az Erő Gyűrűje* (+5 Erő): Indulj el a várból az ostromgépen lefelé, és amikor leérsz, fordulj jobbra. Kövesd ezt az utat (vagy legalább az irányt) egészen a hegy lábáig, ahol kettéágazik, és itt fordulj jobbra, de ne indulj el (ha az úgy könnyebb, akkor a rámpától mehetsz a folyóig is, ebben az esetben kövesd a folyót jobbra a hídig, és ott fordulj ismét jobbra, majd menj az úton az első elágazásig). Egy völgybe vezet az eléd tároló út, melynek jobb oldalán egy lankásabb domb, a bal oldalán pedig a sziklafal van. A völgy alján a baloldali sziklafalat meg tudod mászni, tedd ezt. Mász fel majdnem a tetejéig, és találni fogsz egy barlangot, itt van a gyűrű.
- *Ércdarab vagy Rúnakő*: a 'Bányászok és Érc' küldetésben az északi bányától kicsit délre van egy vízesés. Itt a folyó túloldalán egy barlangot találsz, beszélj Kervesszel, és vállald el, hogy segítesz neki. Semmi mást nem kell tenned, mint megölnöd a barlang környékén az összes Lopakodót. Ha ez megvan, akkor Zsoldosként és Milíciaként egy ércdarabot, Mágusként pedig egy üres rúnakövet ad cserébe.

3. FEJEZET

3. fejezet - Innos Szeme (The Eye of Innos)

Amint a sárkányok létét bizonyító levéllel visszaérsz Khorinis térképére, megkezdődik a 3. fejezet. Indulj el a város felé, de útközben, a hágó kapujánál megállít egy fekete csuhás varázsló, és egy rövid 'Úgyis meghalsz' monológ után meg is támad. Öld meg, majd menj át a kapun. A túloldalon a lovagokat megölték, mindenképpen kutasd át őket, az egyiknél megtalálod a teleport rúnát, amivel bármikor ide teleportálhatsz a hágó bejáratához.

Rögtön itt megláthatod Lestert is (a patak másik oldalán), aki rád vár, és megszólít, ha közel mész hozzá. Elmondja, hogy amíg távol voltál, itt minden a feje tetejére állt, és ad egy teleport rúnát, hogy menj rögtön Xardashoz. Használd is a rúnát, és beszélj Xardasszal. Most végre tudtál valamit tenni a játék első küldetéséért, és egyben ez (Innos Szeme) lesz a fejezet fő küldetése is, ezért ezt hagyom a végére.

A térképen rengeteg helyen, az utak mentén fekete csuhás Kutatók köröznék, és téged keresnek. Érdemes miattuk újra bejárni a térképet, de elég, ha az ötödik fejezetben, a sárkánytojások keresése (zsoldos küldetés) közben teszed ezt meg. Ha elég közel vagy hozzájuk, amikor meglátnak, akkor jó eséllyel megátkoznak. Ha ez megtörténik, akkor nem tudsz rendesen aludni, rémálmok gyötörnek, és nem nyersz vissza sem Életerőt, sem Manát pihenés közben. Az átok leszedéséhez be kell jutnod a Kolostorba (ha nem vagy varázsló, akkor nézd meg az 'Innos Szeme' küldetést). Itt beszélj Pyrokarral az átokról, és ő némi pénzért cserébe ad neked két italt (Mágusnak ingyenes), ami előzi ezt az átkot. Csak akkor kapsz tőle ilyen italt, ha a hátizsákodban már nincsen.

Gyógynövény Hildának (Healing for Hilda) (Lobart tanyája)

Útban Xardastól a város felé menj be Lobart házába, és beszélj a feleségével, Hildával. Hilda beteg, ajánld fel, hogy segítesz neki, és elmondja, hogy Vatrastól kellene elhoznod a gyógyszert. Menj be a városba, kérd el Vatrastól a gyógyszert, és vidd vissza Hildának.

Diego aranya (Diego's Gold) (Khorinis)

A városban, Matteo boltja előtt találd a Harmadik Fejezetben Diegot. Beszélj vele, és megkér, hogy keresd meg az erszényt, amit ott hagyott a bányavölgyben. Ha eddig még nem tetted meg, akkor itt a remek alkalom, hogy az orkokat kiirtsd a hágóból. Menj vissza a hágóhoz, és ezúttal indulj el a szurdokban tovább. Lépésről lépésre haladva öld meg az összes orkot, majd menj át a bányavölgybe. Az átjárótól jobbra találsz egy-két tárgyat, ezeket szedd össze, majd kövesd az utat lefelé, a tó partjára. Ahol az út elkanyarodik a víztől, kövesd tovább a partot, és egy fatönkön megtalálod az ersényt. Menj vissza a városba, és add le az ersényt Diegonak.

Diego üzlete (Diego's Business) (Khorinis)

Miután visszavitted neki a levelet, Diego ad még egy feladatot, egy levelet kell odaadnod Gerbrandtnak a Felsővárosban. Tedd pontosan ezt, mire az illető berezel, és odébbáll a háza elől, és lemegy a kikötő negyedbe, és Diego átveszi a helyét a Felsővárosban. Beszélj újra Diegoval, és kérd a részedet. Mostantól tanulhatsz Diegonál Ügyességet.

Elveszett? (Something lost?) (Khorinis)

A fogadóban kérdezd meg Hannat, hogy mi a helyzet, majd a következő kérdésére válaszold azt, hogy természetesen érdekel mások problémája. Elmondja, hogy hiányol egyet a jegyzetei közül, és biztos benne, hogy az Brahimnak, a térképrajzolónak a kezébe került, amikor nemrég eladott neki néhány térképet. Menj le a kikötőbe, és vedd meg Brahimtól a 'Nagyon öreg térkép'-et, majd amikor utánad szól, kérdezz meg tőle mindent a térképről. Megnézheted a térképet, de ha elolvastad a Típek részt az első fejezetben, akkor már tudod, mit találsz ott, sőt, jó eséllyel már meg is találtad. Menj, és add vissza a térképet Hannanak.

Zárák Mestere (Fingers - the Master of All Locks) (Tolvaj céh)

Ez nem igazi „küldetés”, de érdemes elvégezni. Ha visszatértél a Bányavölgyből, menj le a Tolvaj céhhez, beszélj megint Jesperrel. Ekkor szóba jön hogy értesz-e a zárák feltöréséhez, mert akkor van számodra egy jó kis feladata. Ad egy kulcsot a lent található egyetlen zárt ajtóhoz. Menj be a helyiségbe, találsz ott egy ládát,

amelynek rendkívül bonyolult a zárszerkezete!!! (Nyitás: jjbjjjbjbjjjbbjjb; ahol j=jobb, b=bal) Ha kinyitottad, menj vissza Jesperhez és kapsz érte xp-t is, de már önmagában a ládából kivett tárgyak is megérik a tolvajkulcsot - pláne ha bele sem töröd! :-)

Birka tolvajok (Sheep Thieves) (Akil tanyája)

Menj fel Akil házához, és beszélj vele. Kérdezd meg, mi történt mostanában, és elmondja, hogy valaki lopja a birkáit. Kérdezd meg, ki lehet, és hány birkát vitt el. A banditákra gyanakszik, akik az erdőben laknak. Menj ahhoz a barlanghoz, ahol a halas levelet találtad az **alapjáték** Első Fejezetében ('Bandita rajtaütés' küldetés), és találsz ott három banditát, akik közül az egyik rögtön leszólít. Mondd, hogy Akil birkáit lopták el, és hogy beversz nekik egyet, ha nem adják vissza. Na erre aztán meg is támadnak :), úgyhogy verd el őket. Menj be a barlangba, és mondd meg a birkának, hogy kövessen (beszélj vele), majd vidd vissza Akilhoz. Akilnak mondd meg, hogy nem kell többé a birkák miatt aggódnia, és add vissza neki a birkát is. Érdekes kicsit bóklászni, mielőtt elviszed a birkát magaddal, mert jó eséllyel szembejön veled egy Kutató, és ha lesz alkalma tűz varázslat használatára, akkor eltalálhatja a birkát is, és akkor csak „félig” tudod befejezni a küldetést, hisz a birkát nem adhatod vissza. Ha viszont előtte kinyiffantod a Kutatókat a környéken, nyugodtan sétálgathattok - te és a birka. (kieg. A.)

A fekete pálinkafőzde (Moonshine) (Akil tanyája)

Ha most beszélsz Ehnimmel, a két acsarkodó fivér közül azzal, aki a szántóföld erdő felé eső részén kapirgál, vagy a fa alatt henyél, akkor beszél neked Vínó szeszfőzdéjéről. Vedd meg tőle a Vakondpatkány zsírt, amit kínál, s ha a „Portál” küldetést csinálod, akkor úgyis elvetődsz abba a barlangba, ahol a zsírral megkenve a zárnyitó szerkezetet (odaállsz és egérrel kattintasz) kinyithatod a szeszfőzdét. Itt aztán összeszedheted az összes piát, meg a borról szóló könyvet is. Ha ezután majd beszélsz Vínóval, akkor meghallgathatod a sajnálkozását, hogy a lovagok felfedezték a szeszfőzdéjét (közben pedig xp-t kapsz!) Ha pedig az 1. fejezetben Ehnim meghalt (rosszul sült el az összeugrasztás), ne aggódj, mert a holtteste - ellentétben minden más szemed láttára megölt emberétől - megmarad a 3. fejezetben is. Ha rákattintasz, ott lesz nála a vakondpatkányzsír. (A.)

Bennet börtönben ül (Bennet is in jail) (Onar tanyája)

Onar tanyáján azonnal fel fog tűnni, hogy valami nincs rendjén, Bennet, a kovács nincs sehol. Beszélj Hodgesszal, a kovácssegéddel, és ő elmondja, hogy Bennetet lecsukták a Lovagok egy állítólagos gyilkosság miatt. Menj be Leehez, és kérdezz meg mindent Bennetről. Menj a városba, és a kaszárnnyában, Andrétól balra találod a börtönt. Menj be (az őrnek mondd azt, hogy a foglyokhoz jöttél), nyisd ki Bennet celláját, és beszélj vele. Elmondja, hogy egy lovag megöléséért (Lothar) tartóztatták le, és állítólag van ellene egy tanú. Kérdezd meg, hogy ki vezeti ellene a nyomozást, és menj Lord Hagenhez a tanácsházára. Kérdezd meg tőle, hogy ki a tanú Bennet ellen, menj fel az emeletre, és keresd meg Corneliust. Kétféleképpen is megtudhatod, hogy mi történt valójában (lefizették, hogy hamisan tanúskodjon): vagy lefizeted (2000 arany), vagy fenyegezd meg, hogy elmondod a Zsoldosoknak, hogy ki árulta el Bennetet (varázslóval más fenyegetést tudsz alkalmazni, de az eredmény ugyanaz). Mindkét esetben odaadja neked a naplóját, és elmenekül a városból. A naplót olvasd el, majd add oda Lord Hagennek.

Megjegyzés: Ha milicista vagy, akkor most beszélj Lord Haggal a lovagrendről, és Lovaggá avatnak. Ha a Zsoldosokhoz csatlakoztál, akkor beszélj Bennettel, és hálából ad neked egy sárkányvadász vértet, mostantól Sárkányvadász leszel.

Torlof félelme a fekete embertől (Torlof's Fear of the Dark Man) (Onar tanyája)

Beszélj Torloffal Onar tanyáján, és kérdezd meg, hogy tehetsz-e érte valamit. Azt a feladatot adja, hogy öld meg a 'Fekete Emberek'-et, a banditák táboránál. Indulj el a tanyától dél felé, és egy völgy jobboldali falán (a tanya felől) találsz egy szerpentint, ami felvezet a hegyre. Itt már láthatsz is a hegytetőn két tornyot. Indulj el a szerpentinen (az alján lesz egy Kutató), és a banditák táborában, a híd túloldalán találod a Kutatót, akit meg kell ölnöd. Intézd el, és menj vissza Torlofhoz jelenteni. Ha esetleg eddig nem tetted meg, akkor öld meg Dextert és az embereit is abban a táborban.

3. FEJEZET

Egytálétel (Stew) (Onar tanyája)

A tanya konyhájában beszélj Theklával, és kérj tőle ételt. Csak akkor hajlandó adni, ha már elpáholtad Bullcot (ezután is ad egy tálkával), illetve ha elhozol neki Sagittától, a boszorkánytól egy csomag növényt. Sagittát Sekob házától északra, egy barlangban találsz. Kérd el tőle Thekla csomagját, és mehetsz is vissza vele Onar tanyájára.

Az elűzött gazda (The Banished Farmer) (Sekob tanyája)

Sekobot az eddigiekkel ellentétben nem a házában találod, hanem az oda vezető úton. Kérdezd meg tőle, hogy mi történt, és elmondja, hogy a fekete emberek keresnek valamit a házában. Szeretné, ha megölnéd őket, úgyhogy menj be a házba, és tégy így. Összesen négyen vannak, de ha van legalább 25 védelmed tűz ellen, akkor nem jelenthetnek komolyabb problémát. Ha megölted őket, menj vissza Sekobhoz, és mondd meg, hogy üres a háza. Kérhetsz tőle pénzt is, így 250 arannyal leszel gazdagabb. Ezt a küldetést akkor érdemes megcsinálni, ha már ott tartasz, hogy be kell bizonyítanod Xardas szándékainak komolyságát és kapsz Xardastól egy kulcsot a Sekob házában található ládához. Ha esetleg Sekob és felesége már bent vannak a házba, és te akkor mész kinyitni Xardas ládját, nem fognak rád támadni. (kieg. A.)

Egyedül és védtelenül (Alone and Helpless) (Bengar tanyája)

Bengar tanyáján már messziről nem stimmel valami, az összes munkása eltűnt, Malakkal együtt. Bengar még mindig a háza előtt áll, beszélj vele, és kérdezd meg, mi történt. Elmondja, hogy szörnyek egész serege jön keresztül a hágón, és az emberei mid a hegyek közé menekültek. Talán ha lenne egy Zsoldos, aki megvédi, akkor jobb lenne a helyzet, egyébként hamarosan neki is itt kell hagynia a farmját. Menj Onar udvarára, és beszélj Wolffal (Bengar is őt említi). Fizesd ki neki a 300 aranyat, és küldd el Bengarhoz. A banditák táborát alatt (lásd a 'Torlof félelme a fekete emberektől' küldetést), nem messze Grom táborától, van egy kis hágó, itt van Malak, és a földművesek. Beszélj Malakkal, és küldd vissza dolgozni, illetve mondd meg neki, hogy egy Zsoldos védi a tanyát mostantól. Menj vissza Bengarhoz, és mondd meg neki, hogy Malak is visszajött, és egy Zsoldost is felfogadtál. (Ha zsoldos vagy, akkor most feldobhatod neki ismét Balthasar ügyét a tiltott legelővel kapcsolatban, s ekkorra Bengar engedni fog. Menj, szólj Balthasarnak, hogy viheti a birkáit. A.)

A csillagok ereje (The Power of the Stars) (Kolostor)

A kolostorban, a baloldali teraszon (a bejárat felől) megtalálod a könyvtár kulcsát (csak ha nem Mágus vagy, ha igen, akkor már nálad is van ilyen kulcs). Menj be, és beszélj Hyglassal. Megkér, hogy szerezz neki egy könyvet a csillagok isteni erejéről. A legegyszerűbb megoldás, ha visszamész a városba, veszel egyet Constantinótól, vagy Zuristól és visszaviszed Hyglasnak. (Ezt a küldetést csak milicisták és mágusok kapják meg.) (Azonban mindenféleképpen érdemes megvenni ezt a könyvet, és elolvasni - akár mielőtt átadod Hyglasnak -, mert +1 manát nyerünk a könyvből. A.)

Dokumentum (Documents) (Kolostor)

Ezt a küldetést csak akkor kapod meg, ha már bejutásod van a Kolostorba. Beszélj Baboval a munkájáról, és a szerencséjéről. Ha Mágus vagy, akkor a küldetésnek itt vége is, mivel a hozzá tartozó szereplő még az Első Fejezetben elment a kolostorból (azért kapsz némi XP-t a dologért). Ha viszont nem vagy Mágus, akkor Babo elmondja (mondd neki, hogy nyugodtan elmondhatja neked), hogy Igaraz, egy másik tanonc, ellopott tőle egy számára nagyon értékes iratot, és most azzal zsarolja őt, hogy megmutatja a mágusoknak, ha Babo nem cselekszik úgy, ahogyan ő szeretné. Ajánld fel a segítségedet, és Babo megígéri, hogy ad neked némi jutalmat, ha visszaszerzed a dokumentumát. Beszélj Igarazzal Baboról és a papírokról, majd kétféleképpen is megszerezheted őket tőle. Ha elég magas az Ügyességed, és értesz a Zsebmetszéshez, akkor egyszerűen ellophatsz Igaraz kulcsát, ha viszont nem jeleskedsz ezen a téren, akkor 300 aranyért meg is veheted tőle. Ha megvan a kulcs, akkor menj a Kolostor baloldali falának középső termébe (Marduk szentélyétől rögtön jobbra), és itt Igaraz ládjából vedd ki az iratot. Ha akarod, akkor megnézheted, illetve elolvashatod, de végül mindenképpen add vissza Babonak.

Segítség Vatrashoz (Relief for Vatra)*

Amíg Myxir nem érkezik meg Vatrashoz – ami a kiegészítő végét jelenti, nem tudod elvégezni az „Innos szeme” alapküldetést, mert ő nem tudja elhagyni a főtéri Adanos oltárt. Ha Myxir megérkezett beszélj vele majd Vatrasszal, ekkor már Vatra hajlandó lesz elhagyni a várost.

Innos szeme (The Eye of Innos) (Xardas tornya)

Ez a küldetés az első, amit a játékban kapsz, de egész idáig semmit nem tudtál tenni a megoldásáért. Most, hogy végre megvan a bizonyíték a sárkányok létezéséről, és beszéltél Xardasszal is a dologról, elmehetsz Lord Hagenhez, és a bizonyítékért cserébe kérd tőle Innos Szemét. Elküld a Kolostorba, mert a varázstárgyat ott őrzik. A kolostor előtt beszélj Miltennel, tőle kapod meg a kulcsot. Menj be, és a templomban beszélj Pyrokarral. Ő felvilágosít, hogy sajnos Innos Szemét ellopták. Pedrot, aki eddig a kaput őrizte, megkísértette a gonosz, és rávette, hogy lopja el a varázstárgyat. Menj ki a kolostorból, és a híd túloldalán beszélj Jorgennel. Kérdezd meg, nem látott-e erre elmenni egy Tanoncot. Látott, még hozzá egy menekülő tanoncot, amint a vízbe vetette magát a hídról, és elúszott. Tedd te is ezt, a híd közepéről ugorj a vízbe (vagy egyszerűen ugrálj le a sziklákon a vízig), és ússz el balra a folyón. Nemsokára elérsz egy helyre, ahol egy út kanyarodik a folyó mellé. Ússz egészen addig, amíg egy Csavargót nem látsz az úton. Itt menj ki a partra, beszélj a csavargóval, és kérdezd meg, hogy merre ment Pedro. Kövesd innen az utat fel a hegyekbe. Menj végig az úton egészen addig, amíg az egy tó partján kétfelé ágazik. Több helyen is halott tanoncokat találsz az úton. A tónál fordulj balra, és kövesd az utat Grimbald táboráig (Grimbaldtól kérdezd is meg, hogy látott-e valamit). Itt balra, két szikla között meglátsz két csavargót. Beszélj velük, mondd, hogy egy tanoncot keresel, és amikor megtámadnak, öld meg őket. Menj erre tovább, és egy erdőbe jutsz, kövesd az ösvényt egészen a sűrűjébe. Itt találod a Napkört, ami egy mágikus kőkör, és éppen megzavarod a fekete csuhásokat, amint megpróbálják tönkretenni az ereklyédet. Öld meg őket, de sajnos már eléggé megrongálták az amulettet ahhoz, hogy elveszítse mágikus hatalmát. Menj vissza az amulettel Pyrokarhoz, és mondd el neki, hogy mi történt. Ő is meglepődik, hogy ez lehetséges, de nem tud mit tenni. Elküld a városba Vatrashoz, mert csak ő tudhatja, hogyan lehet az Innos Szemének visszaadni a varázserejét. Menj el Vatrashoz, és ő elmondja, hogy először is találnod kell egy kovácsot, aki kijavítja az amulettet. Ezután meg kell győznöd mindhárom isten egy mágusát, hogy egy szertartással megjavítsák a Szemet. A szertartáshoz kelleni fog még három mocsári gyom is (ez valószínűleg most is van nálad, ha nincs, akkor Sagittától tudsz venni). Menj Bennethez, és kérd meg, hogy javítsa meg az amulettet (ezt csak akkor fogja megtenni, ha már kiszabadítottad a börtönből, lásd 'Bennet börtönben ül' küldetés). Add oda neki Innos Szemét, aludj másnap reggelig a pajtában, majd menj vissza érte. Beszélj Pyrokarral, de ő nem hajlandó segíteni, amíg valahogy be nem bizonyítod, hogy Xardas nem áll a Gonosz oldalán. Teleportálj Xardashoz, beszélj vele, és kérd az ő közreműködését is. Amint vége a párbeszédnek, rögtön szólítsd meg újra, és mesélj neki Pyrokarról. Ad egy kulcsot, ami Sekob házában nyit egy ládát. Menj oda, és a ládában találsz egy könyvet. Ezt vidd el Pyrokarnak, és végre ő is beleegyezik a szertartásba. Menj a Napkörhöz, és mondd meg Vatrashoz, hogy mindent megtettél, amire kért. Hamarosan elkezdik a rituálét, állj félre, várj néhány percet, majd menj vissza Vatra elé. Ha nem szólít meg, akkor várj még egy kicsit, és ha akkor sem szólít meg, akkor beszélj vele te. A szertartás sikerült, úgyhogy a mágusok hazamennek. Beszélj Pyrokarral, és ő visszaadja neked Innos Szemét, valamint megtanít, hogy hogyan töltsd újra, ha használtad. Az újratöltést egy Alkímia-asztalnál kell elvégezned (lennie kell nálad egy Laborüvegnek!!!), és fel kell használnod hozzá egy sárkányszívet (ennek a kinyerését nem kell megtanulnod). Menj át a bányavölgybe, és máris kezdődik a Negyedik Fejezet.

Na most a *Night of the Ravenben* nem ilyen egyszerű a dolog. A „Segítség Vatrashoz” küldetés akkor merül fel, amikor te odalépsz Vatrashoz, hogy „nézd, tönkrement az Innos Szeme”, mire ő fapofával azt kérdi, hogy „és ehhez nekem el kell hagynom a várost?”. Mivel fogalmad sincs róla (hisz csak ő tudja a választ!), közli veled, hogy sajnos amíg nem váltja fel valaki, ő ugyan el nem megy, meg egyébként is fontosabb dolga is van annál. Tehát egyelőre ennyire jutottál az ügyben. Ezután még el kell végezned az itt leírt összes küldetést, valamint át kell menned Jharkendarba, ott megállítanod Ravent, kiszabadítanod a rabszolgáknak elhurcolt embereket, (ehhez a küldetések a következő fejezetben kerültek részletezésre) majd visszajönnöd, beszélned Myxirrel, s utána Vatra kegyeskedik foglalkozni Innos Szemének problémájával.

3. FEJEZET

Riordian (Riordian)*

Ez egy nagyon apró küldetés. Ha bejutottál a vízmágusokhoz az ősi piramis lábánál lévő ásatásoknál, és beszéltél Saturasszal, megkér, hogy küldd oda hozzá Riordiant. Csak sétálj tovább, és ha összeakadsz vele küldd Saturashoz.

A Portál (The Portal)*

Ha beszéltél Nefariusszal elmagyarázza, hogyan juthatsz át Jharkendarba. Egy ereklyét már odaadtál Saturasnak (ha a tavernai portáltól jöttél akkor egyből Nefariusnak is adhattad), még három vár megtalálásra. Megtudod tőle, hogy ezek az ereklyék egy összetört kulcs darabjai, amivel aktiválni lehet a gigantikus portált Jharkendarba, a letűnt ősi civilizáció központjába. Nefarius ad egy térképet is, amin be vannak jelölve, hol találhatóak az egyes kulcsdarabok. (Nefarius térképe) Mindegyik egy kőkörnél lesz. Ha odajutottál, nyomd meg a gombokat a kőkörökön, és aktiválódik a portál. Az első közvetlenül a város melletti kőkörnél lesz, Lobart farmjánál. Már messziről észreveszed, hogy Cavalorn ácsorog előtte. Neki is az a feladata, hogy az itt található kulcsdarabot odajutassa a vízmágusoknak. Aktiváld a gombokat, beszélj vele, és elmondja, hogy egy kő őr rontott rá Lobartékra, megjelent a katonaság és elintézték a szörnyet. Ekkor elváltak, Cavalorn ezután Vatrásnál fog ücsörögni egy padon. Menj Lord Hagenhez, kérdezz rá az esetre, mire ő elmondja, hogy találtak valamit a szörny maradványai közt, amiről azt hitték, talán lovagi rúna és tudják használni. Rájöttek hogy nem az és számukra hasztalan, ezért Haegen ingyen neked adja. Beszélj Cavalornnal, és indulj felkutatni a maradék kettőt. Ez eddigiekből már rájöhettél hogy ha aktiválsz egy kőkört a gombokat, megjelenik egy kő őr, el kell pusztítanod és a maradványai közt megtalálod a kulcsdarabot. Az egyik kőkör Onar farmjánál, a másik egy igen veszélyes helyen, az Akil farmjától húzódó óriási erdő szélén lesz, a lépcső mellett. (Ott ahol a disznópatkány zsíros barlang van). Az utóbbinál két goblincsontváz is őrködik. A legbiztonságosabb, ha a szakadék mentén mész ide. Ha megvannak a kulcsdarabok add oda Nefariusnak. Ők összegyűlnek, egy szertartás keretében összerakják a kulcsot, és már mehetsz is Jharkendarba.

Megjegyzések a küldetéshez: Az utolsó kulcsdarab mivel igen veszélyes helyen található, célszerű valami izmos varázsterkercset magaddal vinni, bár ha ügyes vagy nem lesz szükséged rá. Ha átérsz Jharkendarba, Saturastól megtudod jó sok idő telt el mióta beléptél a portálon, így célszerű a Rukhar-féle ívőversenyt az átjutás előtt elkezdni.

Az elsüllyedt város (The sunken city)*

Amint bent vagy a vízmágusoknál, beszélj Nefariusszal, aki Saturashoz küldd, hogy elmesélje Jharkendar történetét. Ha Saturas befejezte a mondókáját a küldetésnek vége.

A teleport kövek (The teleporter stones)*

3 teleport kő található Khoronis területén. Az első a várostól a taverna felé vezető út elején található barlangban van, ahol egy ork és egy farkas állja el az utat (könnyű őket kikerülni). Ez a tavernáig visz. A második a taverna területén van, a zombis barlang mellett. Ehhez Orland-tól tudod elkérni a kulcsot, ha már tagja vagy a víz körének. Ez a vízmágusokhoz visz. A harmadik a vízmágusoknál van, egy kőajtó zárja el és az első teleport kő barlangjába visz. Ha a vízmágusoknál vagy, beszélj Merdaronnal, és odaadja a hozzá a kulcsot. Ha mind a három teleport követ használtad, a küldetésnek vége.

Csapatfüggő küldetések

A megszenteltelenített oltár (The Desecrated Shrines) (Kolostor - Lovag)

Ezt a feladatot azután kapod, hogy az Innos Szeme küldetésben beszéltél Pyrokarral. Ulthar megszólít, és megkér, hogy szenteld meg újra azokat az Innos oltárokat, amiket a fekete csuhások megszenteltelenítettek. Ehhez ad is neked szentelt vizet, és elmondja, hogy Goraxtól vehetsz térképet az oltárok helyéről. Vegyél egy ilyen térképet (200 arany), és járd végig az oltárokat. Összesen hét oltárt kell megtisztítanod: a három legdélebbit (Xardas tornyánál, Bengar tanyájánál, és Onar tanyájánál); a Sagitta barlangja mellett, valamint az ehhez legközelebbit (északnyugatra); a legkeletebbit (a piramis környékén); és végül az északkeleti sarokban lévő, a Fekete Trolltól keletre. (Térkép a megszenteltelenített oltárokról) Menj vissza Ultharhoz, és kapsz tőle egy elég jó mágikus amulettet (+10 Erő, +10 Ügyesség).

Árnyékfutó szarvak Busternek (Shadowbeast Horns for Buster) (Onar tanyája felé - Zsoldos)

Beszélj az Onar tanyája felé vezető úton Busterrel (megszólít, amikor meglát), és vállald el, hogy segítesz neki. A feladat, hogy minél több árnyékfutó szarvat hozz neki. Ehhez meg kell tanulnod ezek kinyerését. Árnyékfutókat leginkább az erdők sűrűjében, és gyakran mindenféle barlangokban találsz. A küldetés egészen a negyedik fejezet végéig él, addig hozhatod a szarvakat, mindegyikért 500 aranyat kapsz.

A bíró lakája (The Judge's Lackey) (Onar tanyája - Zsoldos) (Az én fordításomban ez inkább: A bíró talpnyalója A.)

Beszélj Leevel Onar házában, és kérj tőle valami munkát. Az lesz a feladatod, hogy bizonyítékot szerezz arról, hogy a városi bíró korrupt. Először is meg kell nyerned a bíró bizalmát, úgyhogy menj el hozzá, és jelentkezz nála munkára. Az első feladatod az lesz, hogy a mágusok Szent Kalapácsát megszerezd a Kolostorból. Menj el a Kolostorba (folytasd az 'Innos Szeme' küldetést addig, amíg beengednek oda), és a pincében találsz a kalapácsot egy oltáron. Egy Garwig nevű tanonc áll őrt a kalapács felett, szerezz egy 'Alvás' tekercset (ha nincs más, vegyél Goraxtól a Kolostorban), és altasd el. Vedd el a kalapácsot, és vidd el a bírónak. Ezzel sikerült magadat behízelegned a bizalmába. A következő feladatod az, hogy megölj egy Morgahard nevű fickót, aki egy csapat menekült vezetője. Menj Onar tanyájára, és Onar háza mellett, Cord közelében találsz Morgahardot (ha a barlangba mész, akkor onnan a Tavernába küldenek, ahonnan viszont Onar tanyájára). Eldöntheted, hogy megölsz Morgahardot vagy sem, ha meg akarod ölni, akkor mondd neki, hogy rántson fegyvert, ha viszont nem, akkor kérdezd meg, hogy mit lehetne tenni a bíró ellen. Ha megölted, akkor vedd el tőle a bíró üzenetét, jelentsd a bírónak, hogy Morgahard meghalt, majd menj Leehez a levéllel. Ha életben hagyod Morgahardot, akkor magától odaadja a bíró levelét, ezzel menj Leehez.

Maleth sétapálcája (Maleth's Walking Stick) (Lobart tanyája - Zsoldos, Milicista)

Menj el Lobart tanyájára (Xardas tornya és a város között), és beszélj Malethszel. Kérdezd meg, hogy történt-e valami mostanában, majd mondd neki, hogy fogalma sincs arról, hogy neked milyen feladataid lehetnek. Ezután megkérdezheted, hogy mi baja van, mire elmeséli, hogy egyik nap tökrészeg volt, és elhagyta a sétabotját az erdőben. Menj a Lobart háza mögötti kőkörhöz, és ennek a közepén megtalálod a sétabotot (egy Árnyékfutó őrzi). Vidd vissza Malethnek, és máris teljesítetted a küldetést. Aranyat ugyan nem kapsz, de Maleth ad neked egy tippet, ami alapján kereshetsz egy kis pénzt, illetve XP-t is. A Lovagok hajójától egy kicsit keletre, egy szurdok végén van egy barlang, amibe banditák költöztek, őket kell elintézned, ami nem is nehéz feladat.

A hamisított bányarészvények (Forged Mine Shares) (Kolostor - Zsoldos)

Miután az Innos Szeme küldetésben Pyrokarral először beszélsz a varázstárggyal kapcsolatban, Serpentes megszólít, és ad neked egy feladatot. Ez a küldetés sokkal rövidebb, mint a Mágus ugyanilyen nevű küldetése, a feladat tulajdonképpen megegyezik annak a küldetésnek az elejével. Annyi a dolgod, hogy Khorinis felsővárosából Salandrilt, az alkimistát a Kolostorba vidd. Természetesen nem akar menni magától, de egy kiadós verés (ne öld meg) jobb belátásra téríti. Ezután már mehetsz is vissza a Kolostorba (ha teleportálsz, akkor Salandrilt még nem lesz ott), és jelents Serpentesnek. (Mielőtt megvered, zsebeld ki: nála van egy kulcs, ami a pultja mögötti fal mögé rejtett ládát nyitja. A.)

A kutatók (The Seekers) (Khorinis - Mágus)

Előfordulhat, hogy ezt a küldetést már előbb megkapod, de igazából Khorinis Felsővárosában kezdődik el. Beszélj Fernandoval, és kérdezd meg, hogy érzi magát (a küldetést kezdheted máshol is, Bromor, Vino, és Malak ugyanígy reagál erre a kérdésre, ebben az esetben csak annyi változik, hogy más sorrendben gyűjtöd be tőlük a könyveket). Rögtön kiderül, hogy megszállta a gonosz, és rád támad. Ne öld meg! Használj fegyvert, vagy bízd az egészet az őrségre. Ha földre került, kutasd át, és vedd el tőle a könyvet, ami nála van ('A megszállottak évkönyve'). Menj Pyrokarhoz a kolostorba, és miután beszámoltál neki a bányavölgyben látottakról, kérdezd a könyvről. Elküld, hogy kutasd fel a nevek alapján a többi szerencsétlent is, akiket megszállt a gonosz, és szerezd meg tőlük is a könyveket. Azt is mondja, hogy legalább egy könyvet mutass meg Karrasnak, és akkor talán ő ki tud kísérletezni valamilyen védelmet a gonosz megszállása ellen. A megszállottak, akiket fel kell kutatnod: Fernando (őt már elintézted), Vino, Malak, és Bromor. Kezdjük Vinoval, ő Lobart tanyáján egy munkás. Menj ki a tanyára,

3. FEJEZET

beszélj Lobarttal (ezúttal a ház mögött van), és kérdezz meg tőle mindent. A kőkörnél megtalálod a Kutatókat, akiről beszél, öld meg őket, de közben Vino is megtámadja őket, és előfordulhat, hogy megölik. Ha sikerül úgy megoldanod, hogy életben maradjon, akkor beszélj vele, verd meg, majd küldd a Kolostorba (nem baj, ha meghal). Mindenképpen vedd el tőle a könyvet, és beszélj Lobarttal. Ha már itt vagy, akkor menj el a Xardas tornya felé vezető úton, és az Innos oltár mögött vedd fel a megszentelt földet. A következő legyen Bromor, a bordélyház tulajdonosa a kikötőben. Kérdezd meg, hogy érzi magát, és mikor megtámad, verd meg, de ne öld meg (jégtömb jól jöhet), és vedd el tőle a könyvet. Utoljára marad Malak, Bengar egyik embere. Ha még nem csináltad meg az 'Egyedül és védtelenül' küldetést, akkor Malakot Onar tanyájától délre, a banditák tábora alatt, egy kis szorosban találod, Gromtól nem messze. Ha már megcsináltad azt a küldetést, akkor Malak Bengar tanyáján van. Beszélj vele, és amikor megtámad, verd meg (őt a legkönnyebb), majd vedd el tőle az utolsó könyvet. Menj vissza a kolostorban beszélj Karrassal, és kérdezd meg, hogy áll a kutatás. Add oda neki az egyik könyvet, a többit pedig vidd Pyrokarnak. Ha befejezted az 'Innos Szeme' küldetést, beszélj újra Karrassal, és kérdezd először a Kutatókról, majd a megszállottság elleni védelemről. Tud neked készíteni egy amulettet, ami megvéd a Kutatók átkától, ehhez egy megszentelt földdarabra van szüksége. Add oda neki, aludj egy napot, és menj vissza az amulettért. Karras visszaadja a könyvet is, amit adtál neki, ezt add le rögtön Pyrokarnak. A küldetés további részét csak a következő fejezetekben tudod befejezni. A Negyedik Fejezetben nézd meg újra Pyrokar levelét, és két új nevet találsz rajta: Engrom, és Randolph. Engromot a bányavölgyben találod, Marcos mellett (lásd Második Fejezet, 'Bányászok és érc' küldetés), Randolph pedig Akil tanyáján az egyik munkás. Beszélj velük, és miután megverted őket, vedd el tőlük a könyveket. Az Ötödik Fejezetben nézd meg ismét a levelet, ami megint két névvel bővült: Sekob, és Brutus. Sekobot a tanyáján találod, Brutust pedig a bányavölgyi várban. 'Beszélgess' el velük, majd amikor a földön fekszenek, vedd el tőlük a könyveket. Mielőtt átmész az utolsó fejezetbe, adj le minden könyvet Pyrokarnak, és az ötödik fejezetben beszélj Lesterrel is arról, hogyan érzi magát. A Hatodik Fejezetbe mindenképpen vidd magaddal Mariust, és Vatrast (Vatras helyett Milten is megteszi), tehát ők ketten mindenképpen legyenek a legénységed tagjai. Amikor Marius lelép a hajóról, beszélj Lesterrel, és amikor végre elkapod, vedd el tőle az utolsó könyvet, majd add le Vatrásnak vagy Miltennek. A küldetésnek akkor lesz vége, amikor a Hatodik Fejezet végén a Feketemágustól megkérdezed, hogy az Alvó szolgája volt-e.

A hamisított bányarészcégek (Forged Mine Shares) (Kolostor - Mágus)

Miután az Innos Szeme küldetésben Pyrokarral először beszélsz a varázstárggyal kapcsolatban, Serpentes megszólít, és ad neked egy feladatot. Valaki hamis bányarészcéget készít, és ezt eladja a kereskedőknek. Serpentes szeretné, ha megtalálnád az illetőt, és összeszednéd a hamis részcégeket. Menj Salandrillhoz, a khorinisi Felsőváros alkimistájához. Nézd meg az áruát, és vegyél meg mindent, amire szükséged van tőle, mert ezután nemigen fog szóba állni veled. Kérdezz rá nála a bányarészcégekre (csak miután láttad az áru között), és mondd, hogy menjen a Kolostorba. Mivel magától nem megy, adj neki egy kis kezdőlökést (ne öld meg!), és miután magához tér (előtte azért vedd el tőle a két részcéget), mondd neki még egyszer, hogy menjen. Menj el a következő kereskedőkhöz: Canthar, Matteo, Bosper, Zuris, és Hakon (ők a városban vannak), valamint Elena (Onar tanyáján), Rosi (Sekob tanyáján), és Orlan (a Tavernában). Mindegyikükkel beszélj a részcégekről, és vedd meg tőlük az összest. Menj vissza Serpenteshez, és jelentsd neki, hogy tudod, ki terjeszti a hamis részcégeket, illetve azt is, hogy az illető már itt van a Kolostorban. Add le neki az összes részcéget (mindegyikért kapsz 200 aranyat), és kapsz tőle egy amulettet, amit valószínűleg sohasem fogsz felvenni (+15 Védelem Mágia ellen).

Tippek a Harmadik Fejezethez

- *Teleport a Khorinisi hágóhoz*: a hágót őrző lovagok egyikének holttestén találod ezt a rúnát, ezzel bármikor gyorsan ide juthatsz.
- *Teleport Xardashoz*: Lestertől kapod ezt a rúnát rögtön a fejezet elején, bármikor Xardas tornyához teleportálhatsz vele.
- *Teleport a Fogadóhoz*: a térkép közepén menj be a fogadóba, és beszélj Orlannal. Ha megnézed az eladásra kínált tárgyait, akkor azok között megtalálod ezt a rúnát, amivel bármikor a fogadóhoz teleportálhatsz. 500 aranyat kell fizetned érte.

- *Teleport a Kikötővárosba*: vidd el Garond levelét Lord Hagennek, és jutalmul (az Innos Szeme mellett) megkapod tőle ezt a rúnát, ami a kikötőbe teleportál.
- *Teleport a nagygazdához*: a 3. fejezetben bármikor beszélj Leével, és rögtön odaadja neked a rúnát, amivel Onar tanyájára teleportálhatsz.
- *Teleport a Kolostorhoz*: beszélj a Kolostorban Pyrokarral, és mondd neki, hogy voltál a bányavölgyben. A párbeszéd végén megkapod a rúnát, ami a Kolostor elé teleportál.
- *Az Erő Amulettje (+15 Erő)*: ha a tolvajcéh tagja vagy, akkor nézz be Jesperhez a céhnél, és kérdezd meg tőle, hogy mi van a csatornarendszerben a bezárt ajtó mögött. Elmondja, hogy egy láda, amin a zárat még senkinek nem sikerült feltörnie, és ad egy kulcsot az ajtóhoz, ha netán meg akarsz próbálkozni vele. Hát persze, hogy meg akarsz :) Menj ki a csatornába, fordul jobbra, majd az első elágazásnál megint jobbra. A következő kanyarban lesz az ajtó, a jobboldali falban. A zár kombinációja: JJJBJJJBJBJJJBBJJJB. Itt találsz az amulettet.
- *Ügyesség Elixír*: ugyanabban aládában, ahol az Erő Amulettjét találsz, van egy Ügyesség Elixír is.
- *Végtelen pénz*: A harmadik fejezet végén, mielőtt a Napkörhöz mész, menj át a bányakolóniára, és a várban Sengrathnak adj el mindent (kivéve a rúnákat, páncélokat, és számszerűket!), amire nincs hirtelen szükséged. Ő ugyanis a következő fejezet elején meghal, és amikor megtalálsz a hulláját, minden nála lesz, amit eladtál neki. Végtelen pénzhez juthatsz, ha Khorinisban Bospertől nyilakat veszel (minden vásárlásnál újratöltődik a készlete), és ezeket eladod Sengrathnak. Mivel a nyilakat 1 aranyért veszed, és ugyanannyiért adod, minden nyílvesszőn keresel 1 aranyat, amikor megtalálsz őket a negyedik fejezetben :)
- *Ügyesség Elixír (x2)*: ebben a fejezetben mind Salandrill, mind Zuris kínálatában találsz egy-egy ilyen elixírt, érdemes mindkettőt megvenni.
- *Pedro*: ha Sárkányvadász vagy, akkor amint bejutsz a Kolostorba, és megtudod, hogy valaki ellopta Innos Szemét, menj Goraxhoz. Beszélj vele, és vállald el a feladatát némi XP-ért (akkor is vállald el, ha nem akarod teljesíteni, nem kerül bele a naplóba, és senki nem kéri számon rajtad).
- *Opolos*: ha nem vagy Mágus, akkor a Kolostorban beszélhetsz Opolossal, akit érdekelnek a kívülvilág hírei. Minden hírért, amit hozol neki, +150 XP-t kapsz.
- *Sárkánypenge*: ezt a kardot a „Nap köre” erdeje előtt egy barlangban találjuk, ha Grimbald felől megyünk oda. Előtte egy kis tisztásféle van, két vakondpatkánnyal. Az előkamrában két csontváz, majd kicsit beljebb két további csontváz fogad minket. A belső teremben csodás kék fényben ott forog a Sárkánypenge, a fejezet legjobb fegyvere. A gond az, hogy ezt már két árnyéklord őrzi. De ekkorra már elég erősek leszünk, hogy meg tudjuk szerezni magunknak. Ez nagy segítség lesz, ha Jharkendarba megyünk. (A.)

3. fejezet - Jharkendar (Jharkendar)

Azért a 3. fejezethez írtam Jharkendart, mert ez az „alaposabb” végigjátszás menete (szubjektív vélemény). Valójában még akár a Bányavölgybe való első belépés előtt is - vagyis a 2. fejezetben - átjöhetsz ide, csak elég „megerőltető”, hogy minden Vízmágusi küldetést megcsinálj viszonylag alacsony szinten. Csak a „normál tempójú” fejlődés miatt írtam végül ebben a sorrendben. A NotR kiegészítőben elég nehezen megy a tanulás, hiszen minden fejlődést egyre több tp-t igényel és minden fegyvernek magasabb szintű követelményei vannak, mint az alapjátékban. S most folytatódják a leírás... (A.)



Ital Scattynek

Ez nem küldetés - így direkt nem számoztam be (a Kézikönyvben a számozást leszedtem, mert nincs jelentősége! A.), de elég jelentős Xp-hez juttat. Ha beszélsz Scattyvel megkér, hogy adj neki szeszes italt. Attól függően kapsz Xp-t, hogy melyik fejezetben adod neki:

Második fejezet – 500 Xp

Harmadik fejezet – 750 Xp

Negyedik fejezet – 1000 Xp

Ötödik fejezet – 1250 Xp

Tehát ez azt jelenti, hogy nem kell mindjárt odaadnod neki az italt, hanem visszatérhetsz hozzá még azelőtt, hogy elhajóznál Irdorathra. (kieg. A.)

Ruha a Remetének

Nem küldetés. Ha „A fókuszkövek ereje” küldetés közben eljutottál a völgyi teleport kőhöz, találkozol a Remetével, aki elmeséli történetét. Jól megvan itt a világtól távol, egyetlen baja az, hogy nincs ruhája. Adj neki egy ruhát, és már semmi problémája nem lesz. Célszerű neki egy városi ruhát adni (részletek az első fejezet tippjeiben). De minél erősebb felszerelést adsz neki, annál több xp-t kapsz érte. (kieg. A.)

A Vízmágusok feladatai

Raven (Raven)

Saturas megkér hogy állítsd meg Ravent, ha muszáj akkor meg is ölheted. Ha megölted, jelentsd Saturasnak.

A Vízmágusok küldötte (The vanguard of the Water Mages)¹

Saturas, a vízmágusok vezetője, felfedezőútra küldte Lancet a mocsárba. Azóta senki nem látta őt. Állítólag nem jutott messzire. Indulj el keletre, a mocsár felé - a szélén megtalálod a holtestét. Szedd el a gyűrűjét és jelentsd a történeteket Saturasnak. Ha visszaadod a gyűrűt is újabb 200 Xp-vel leszel gazdagabb.

A fókuszkövek ereje (The power of the focus stones)¹

Merdarion következő feladata a mágikus portálokról szól. Jharkendar romos városában van a centrumuk. Merdarion azt feltételezi, hogy valahol a sziget belsejében kell lenni 5 portálnak, amik össze vannak kötve a főtéren találhatóakkal. Ad neked egy fókuszkövet kipróbálásra (mint az első részben). Meg kell találni egy portált - a térképen kékkel jelölik. Minden portál közelében találhatsz egy piederstált, ahova el kell helyezni a fókuszkövet. Ezután a portálon keresztül visszatérünk Merdarionhoz jelentésre – minden jelentés után 500 Xp, ha újra átmész a portálon 150 Xp-t kapsz. Ezután megkapod a következő fókuszkövet. Ha az összes portált aktiváltad a küldetésnek vége. Elég könnyű küldetés és meggyorsítja az utazásunkat a terepen. (Bár az utolsó teleportot már csak akkor tudjuk aktiválni, ha bejárásunk van a Bányába. kieg. A.)

Relikviák (Relics)

Saturas megkér, hogy gyűjtsd össze a relikviákat, azaz a színes kőtáblákat. Összesen öt fajtát kell begyűjtened. Egyet a könyvtárban találsz, a többi egy-egy nemes házában van. Kettőt találhatsz a völgyben, egyet a mocsárban és egyet a Harcosok kúriájában, Raven élőhalott őrei társaságában. Ha az összeset összegyűjtötted vidd el őket Saturasnak. A küldetést úgy is be tudod fejezni hogy megölöd Ravent, ugyanis nála az összes relikviából van egy.

Az építők kúriái (The mansions of the builders)

Amikor a 2. teleportkövet is aktiváltad, és beszélsz Merdarionnal, ő Saturashoz küld. Saturas pedig tovább küld Riordianhoz. Ő megkér, hogy látogasd meg az összes nemes házát. Ha az összes házban voltál vége a küldetésnek. A küldetés párhuzamosan fut a „Relikviák” küldetéssel. Az utolsó kúria, amibe bejutsz, Raven lakhelye lesz, hiszen ő a Harcosok Kúriájában húzta meg magát. (kieg. A.)

Orkok a kanyonban (The orcs in the canyon)¹

Riordiant aggasztja a kanyonban kiépített ork tábor. Szívesen venné, ha valaki elűzné őket. A kanyon végében van egy kis tó, aminek a közelében már megláthatod az első ork harcosokat. Miután „elbeszélgetted” velük, hamarosan megláthatod a kis ork telepet. Tegyük földdel egyenlővé a vezér sámánjukkal együtt. Ha már egy ork sem él, Riordian biztosan elégedett lesz veled.

Megjegyzések a küldetéshez: Az ork irtást a „Borotva vadászat” küldetéssel célszerű egyszerre teljesíteni, hisz ott vannak a testőreink.

Raven rabszolgái (Raven's slaves)¹

Már a játék elején megtudod, hogy Khorinis egész területén eltűnnek az emberek. Saturas azt szeretné, hogy szabadítsd ki a rabszolgákat, ehhez be kell jutnod az aranybányába (részletek a banditás küldetésekből). Beszélj

Patrickkal. A rabok nem akarják maguktól a szökést megkockáztatni. Pardos is legyengült. Ha adsz neki gyógyitalt vagy ragut, sokkal jobban lesz, Telbor is megköszöni a segítségedet. Most jön a segítségünk nehezebb része - bővebben a „Templomi belépés” és „Az eltűnt emberek” küldetésben. Ha beszéltél Patrickkal, jelents Saturasnak.

Megjegyzés: ha már beszélgettél a banditák szakácsával és kaptál tőle egy ragut, akkor ezt add oda Pardosnak. Ezután pedig adj még neki egy gyógyelixírt. Ezzel 2×450 xp-re tehesz szert! Adhatsz neki mást is, csak akkor kevesebb xp-t kapsz.

A holtak őrzőinek ereje (The power of the guardians of the dead)

Miután elvégezted a „Templomi belépés” bandita küldetést, és a jobbra eső teremhez elindultál, láthatod egy animációban Ravent eltűnni Adanos templomában. Menj a Saturashoz, és ő Riordianhoz irányít. Elmondja, hogy beszélned kell Quarhodron szellemével, ugyanis csak ő tudja odaadni a kulcsot ami nyitja az ajtót amit Raven lezárt. Ad egy kőtáblára vésett szöveget, amit fel kell olvasnod ha a szellem sírjához érsz. Őt csak akkor fogod megérteni, ha ismered legalább a parasztok nyelvezetét (Myxir és a völgybe menekült ember, Eremit is tanítja) és már végigolvastad a könyvtárat. A sírhoz a legkönnyebben úgy tudsz eljutni, ha elindulsz a kalózosok táborába. Ha az első zöld területhez érsz - ami tőled balra lesz, menj fel rá, majd indulj le a völgybe addig, amíg egy ragadozót nem látsz amint egy goblin hullájából lakmározik. Itt menj fel, öldd meg az utadba kerülőket, vedd fel a mágikus számszerítjat, majd idézd meg Quarhodront. Beszélj vele, majd próba elé állít, ami kérdések sorozatából áll.

A kérdések és a válaszok:

1. Felébresztettél engem. Jharkendar melyik kasztjához tartozol?

A holtak őrzői (The guardians of the dead)

2. Valaha kik védték meg Jharkendar embereit az ellenség támadásától?

A harcosok kasztja (The warriors' caste)

3. Ki adhat neked közvetlen parancsot? (A feladatlistában nekem=Quarhodronnak.)

A papok (The priests)

4. Ki a felelős a gonoszságért, amelynek Jharkendar emberei áldozatul estek?

A harcosok kasztja (The warriors' caste)

5. Kié az utolsó szó joga az Ötök Tanácsában?

A tudósok (The scholars)

6. Ki enyhíti a szenvedést és gondoskodik a betegekről Jharkendarban?

A gyógyítók (The healers)

7. Ki zárta le a portált, hogy megóvja a világot a Gonosztól?

Nem tudhatod a választ (You can't know this answer)

Ha sikeresen válaszoltál odaadja a kőtáblát, amivel kinyithatod a lezárt kaput.

A templom kamrái (The chambers of the temple)

Ha kinyitottad a Raven által lezárt kaput, követheted őt a templom sötét bugyraiba. Először olyan terembe érkezel, ahol baloldalt fél tucat kapcsolóval kel megbirkóznod. Ha nem jó kapcsolót húzol meg, egy aranyos kis csapdának köszönhetően meghalsz. A helyes sorrend: szélső bal, szélső jobb, középső.

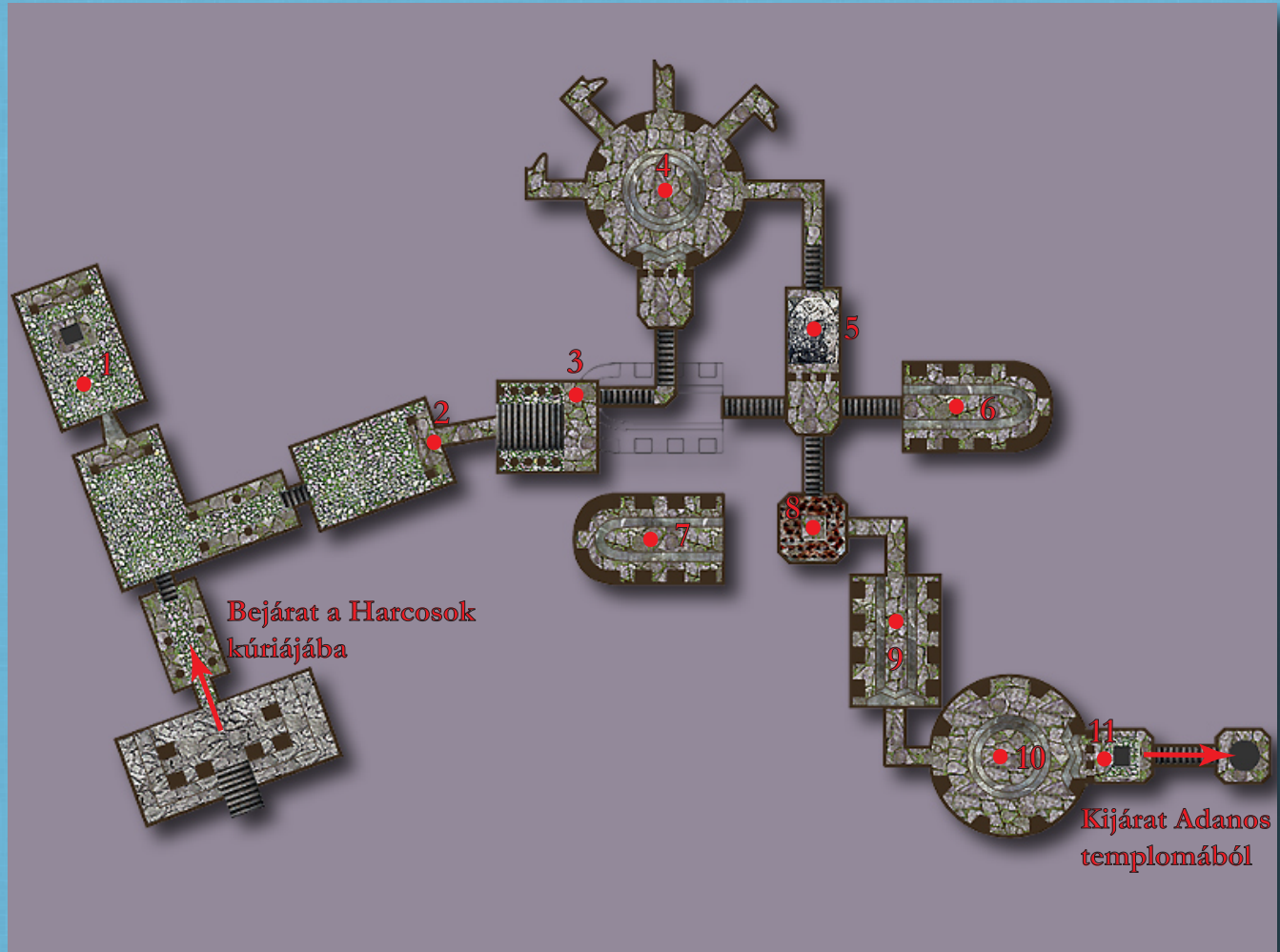
A bal oldali ajtó kinyílik, egy nagy kör alakú terembe juthatsz tovább teli járatokkal. Az első jobb oldali járatba menj, a többiben halálos csapdák vannak.

A következő terem, ahova érkezel nagyon sötét, szükséged lesz egy fáklyára (fény varázslatnál lényegesen többet látsz így). Ha gondolod, egyszerűen fuss végig a jobb oldalon a harmadik kockát átugorva - ez egy kis ügyességet igényel, de mehetsz így is: (természetesen jobb oldalról indulva) kettő kockát előre, kettőt balra, kettőt előre, majd kettőt jobbra.

A szemben lévő kőajton továbbhaladva egy alul csapdával „parkettázott” terembe jutsz, aminek falát kapcsolók szegélyezik. (Előtte azonban érdemes bekukkantani a jobb és a bal oldali rejtett terembe is! Ha fegyver nélkül állsz előtte, egyszerűen ki tudod nyitni. Kőőrök vannak mindkét teremben. És jó kis holmik! kieg. A.) A teremben Rhadames, Quarhodron fiának szelleme bóklszik. Beszélj vele, kérdezz rá az apjára, majd kérdezd a csapdákról.

Mondd neki, hogy próbáljon meg emlékezni, erre megnyom egy kapcsolót és kinyílik egy ajtó. Fontos hogy a terem közepén állj ekkor - ahol nincs csapda, különben felnyársálnak a padlóból feljövő tüskék.

Innen egy kő örökkel teli előtérbe jutsz. Öldd meg mindet, a következő helyiség már Raven terme lesz. Itt már nem vár rád egyéb csapda.



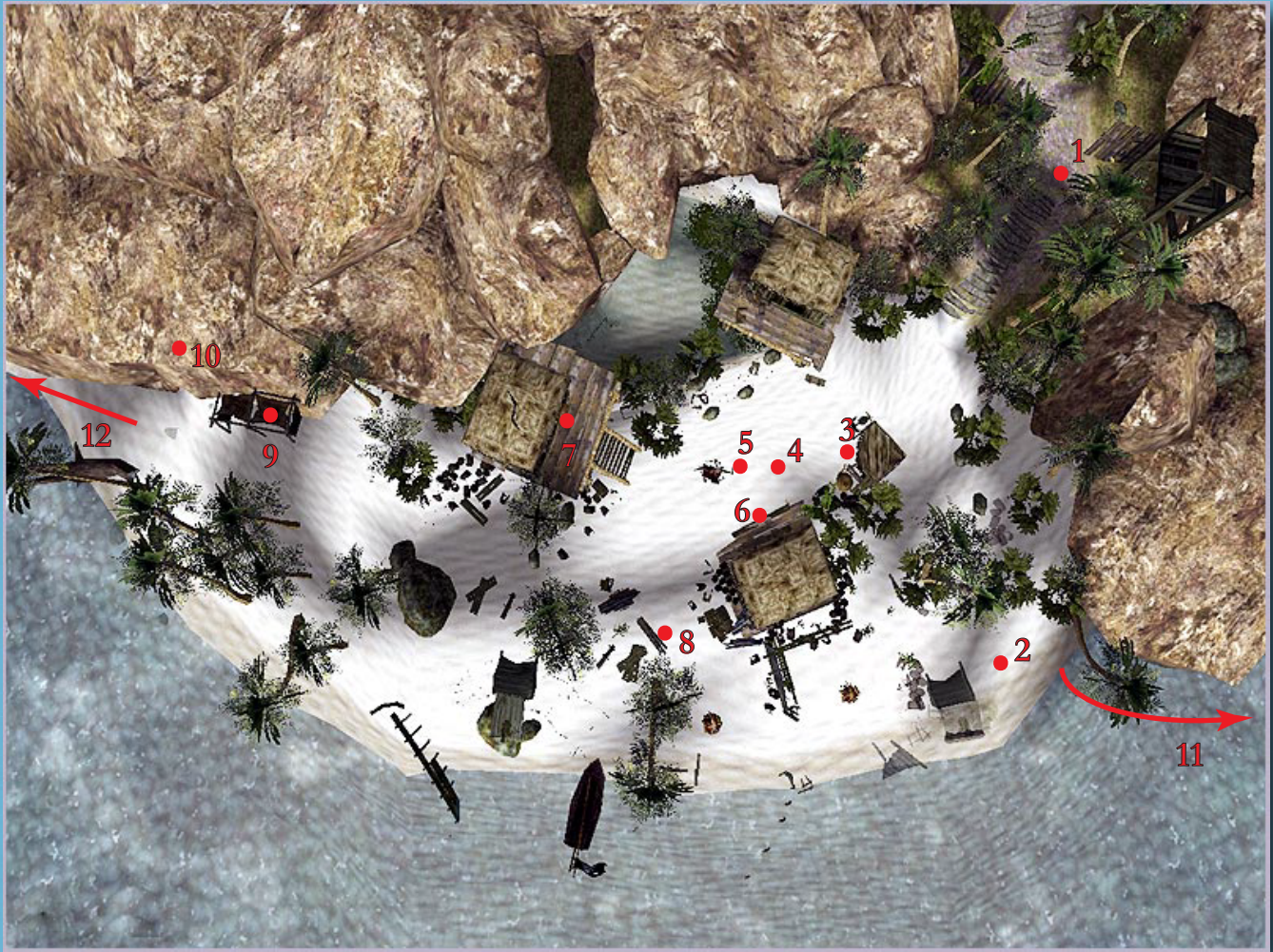
- | | |
|--|---|
| 1 Harcosok kúriája | 7 Jobb oldali rejtett kamra |
| 2 Bejárat Adanos templomába | 8 3. kamra, 4. csapda (Rhademesszel kell beszélni, miközben középen állsz! Ismerd a parasztok nyelvét.) |
| 3 1. csapda (szélső bal, szélső jobb, középső kapcsoló) | 9 Előtér Adanos szentélyéhez |
| 4 1. kamra, 2. csapda (kék kőtábla szerint) | 10 Adanos szentélye |
| 5 2. kamra, 3. csapda (jobb oldalról: kettő előre, kettő balra, kettő előre, kettő jobbra) | 11 Raven és Beliar Karma |
| 6 Bal oldali rejtett kamra | |

Beliar karma (The Claw of Beliar)¹

Adanos templomában találsz egy hatalmas fegyvert, Beliar karmát. Ravennek nem akaródzik kiadni ezt a kardot a kezéből. Ezért egy rövid testmozgás folytatásaként, vedd el a hullájától. Saturast ha megkérdezed, beszél neked a kardról. Ha valaki használni akarja, imádkoznia kell a felszenteléséért egy Beliar szentélynél. A mágusok Beliar rúnáit kapják meg, míg Milicisták és Zsoldosok rendkívüli tulajdonságokkal tudják felruházni (lásd fent). De ha igaz embernek vallod magad és nem akarsz használni, akkor add oda a kardot Saturasnak, aki megsemmisíti a gonosz legerősebb fegyverét és kapsz 2000 Xp-t.

Megjegyzések a küldetéshez: Ez a kard a játék legjobb fegyvere a plusz 100 sebzésért, ami ellen nincs védelem. Ajánlom mindenkinek. Tetszés szerint - attól függően hogy egy- vagy kétkezes szakértelmed a nagyobb - lesz belőle egy- vagy kétkezes fegyver.

Kalózk feladatai



- | | | |
|-----------|------------------------------------|--------------------------------|
| 1 Henry | 5 Kalóz szakács | 9 Morgan |
| 2 Bones | 6 Skip | 10 Samuel |
| 3 Garett | 7 Francis/Greg (miután visszajött) | 11 Garett arany iránytűje felé |
| 4 Brandon | 8 Bill | 12 Északi part felé |

Patkányvadászat (Alligator Jack needs help with hunting)¹

A Vízmágusoktól indulj nyugatra. Nem olyan messze az első ember, akivel összefuthatsz: Alligator Jack. Felajánlja, hogy elvezet téged a kalózk táborába, cserébe segítségedet kéri a vadászatban. Mondj neki igent és kövesd. Útközben megöl mindent, ami az útjába kerül (az Xp-t persze megkapod). A megölt mocsári patkányok húsát elveszi, amit a kalóztáborhoz érve neked ad (10 húst), hogy vidd el Morgannak.

Fa a palisádhoz (Wood for the palisade)

A „Patkányvadászat” feladat végzése közben Alligator Jackkel egy völgybe jutsz, majd ha kiértetek belőle ő rád szól, hogy gyere már. Ekkor már közel vagytok a kalóztáborhoz. Nem sokkal ezután jobbra ücsörögni fog egy Malcolm nevezetű kalóz. Beszélj vele, és megkér, a táborba érve add át Henrynek, hogy kicsit tovább fog tartani a faszállítás a készülő palisádhoz. Ha átadod Henrynek az üzenetet a küldetésnek vége, és ő 100 aranyat levon a bejutásért kért árból.

Hús Morgannak (Meat for Morgan)¹

Az előzőekben Aligátor Jacktől kaptál 10 húsdarabot. Mielőtt odajutsz, a kalóztábor kapujában találkozol Henryvel, aki ott palisádöt épít. Barátságosan beszél: az átjutás 500 aranyba fog kerülni. Sok ez egy kicsit.

Kérdezd meg, nem lehetne-e olcsóbb. Olcsóbb a következő küldetések teljesítésével lesz :

- Hús Morgannak
- A torony
- Fa a paliszádhoz
- Kalóz üzlet (Baltram csomagja Skipnek, ha Khorinisban nem adtad oda)

Ha minden küldetést elvégeztél akkor ingyen beenged. Ha Skipnek még Khorinisban kiszállítottad Baltram áruját, akkor 100 aranyat kell leperkálnod. Miután kifizetted, irány Morgan, aki a kapitányi kunyhó (a zászlós) mögött alszik egy „fészerben“. Átadod a húst, és boldogan vigyoroghatsz (200 Xp). (kieg. A.)

Az északi part (The northern beach)¹

Miután Morgan megkapja a húst, kaphatsz tőle egy újabb küldetést. Kíváncsi milyen legény vagy. Egy kicsit arrébb északon van egy part, ahova az utóbbi időben beköltözött néhány szörny. Semmi komoly: 3 lopakodó és 2 gyík. Probléma esetleg a barlangban lehet, ahol egy árnybestia vár rád. Miután kimúlt, büszkén mondhatod el Morgannak - A part kipucolva. (300 Xp + 150 arany).

A torony (The tower)¹

A kalóztáborhoz közel van egy torony, amibe banditák költöztek. Henry „kérese“ eme torony megtisztítása. Ugorj fel oda, mássz a képükbe (vigyázat jól íjászkodnak - egyszerűen odafutsz és felaprítod őket, vagy bújócskázhatsz is velük a torony körül - csalogatós módszer). Ha tiszta a terep, mehetsz Henryhez, és ő 200 aranyat le fog vonni a bejutásért kért árból (200 Xp).

Ital Brandonnak (A drink for Brandon)

Brandon csak akkor hajlandó tanítani téged, ha hozol neki „valami erősebb“ italt. Menj Samuelhez mondd neki hogy valami erősebbre vágysz, kóstolónak ad is neked egy palack Gyors heringet - a kalózok jó fejek. Vegyél tőle egyet, majd vidd Brandonnak. Kapsz Xp-t és most már hajlandó is tanítani téged. (Vehetsz belőle jócskán, hiszen nagyon jó hatással van az emberre! :-) A.)

Grog a szakácsnak (Grog for the cook)

Hozz egy grogot a tűznél ücsörgő kalóznak (100 Xp).

Skip kifogyott az italból (Skip has run dry)

Angus és Hank eltűnt, náluk volt 20 üveg grog, amit Skip vissza szeretne kapni. Samuelnél vehetsz 15-öt, jó esetben 5 már van nálad, de ha nincs akkor Samueltől vehetsz egyenként. Morgan fekvőhelyén is van egy, további kettőt találhatsz Greg kunyhója alatt.

Borotva vadászat (Razor hunt)²

Ahhoz hogy megkapd ezt a küldetést, be kell jutnod Greg kunyhójába. A kulcs Francisnél van, aki a kunyhó előtt ücsörög, tőle kell elszedni a kulcsot.

Háromféleképpen teheted meg:

- 59-es ügyesség fölött ellophatod tőle a kulcsot zsebmetszéssel.
- Leütöd és elszeded tőle.
- Hozol neki egy olyan tárgyat, ami számára nagyon értékes és önként odaadja. Menj a kanyonhoz, a kincs (nevezetesen a zsoldkönyve, amiből kiderült, mennyit csalt el a kalózok jussából) az első jobbra lévő barlangban van. (Ezt egyébként érdemes megjátszani, mert xp jár érte. A.)

Ha bejutottál Greg kunyhójába, szépen teoretikusan kifosztod, majd elindulsz kifelé, ő egyből meg is jelenik, és ezzel a feladattal lep meg: a közeli kanyonban elszaporodtak a Borotva nevű ragadozófélék és veszélyeztetik a tábort - ki kell őket irtani. Ehhez kapsz egy kalózzuhát, és szerezhetsz vállalkozó kedvű kalózokat. Név szerint: Matt, Skip, Brandon, Morgan és Alligator Jack. Ha már a kanyonban vagytok, levadászhatjátok a többi itt található lényt is. Sok helyre nem akarnak majd bemenni, de ha „A torony“ küldetést egyedül még nem csináltad meg, most

a kalózok segítségével megteheted. Összesen 7 Borotvát kell le vadászni. Ha ezzel megvagy visszatérsz Greghez, de a kalózok jó fejek és addig veled maradnak, amíg a küldetést be nem fejezed, vagy el nem küldöd őket. Ha végeztél a küldetéssel Bonestól elkérheted a banditapáncélt, amivel (végre) bejuthatsz a mocsárba.

Megjegyzés: Greg kunyhójában találsz még egy üres üveget, amiben találsz egy X-ekkel jelölt térképet. Ezek az X-ek jelölik Greg Jharkendar-szerte elásott kincseinek helyét. Jártadban-keltesben ezeket a helyeket keresd fel, sok hasznos dolgot (régii és mágikus kő táblákat, mágusok rúnákat is találhatnak!). (A.) (Kincses térkép)

Kémkedés a banditáknál (Spying on the bandits)¹

Greg, a kalózok kapitánya kíváncsi miért jöttek a banditák a völgybe - a feladat a kifürkésztésük. Meg kell tudni, hogy találtak egy aranybányát. Ha már benn vagy a bányászok gyülekezőhelyén, meg van az információ. Menj és mondd el Gregnek. (200 Xp + gyűrű a jutalmad).

Garett iránytűje (Garett's compass)¹

Garettnek (kereskedő a kalózo knál) szüksége van egy ritka tárgyra, amit Greg - mint minden más értékes dolgot - elvett tőle és valahol elásta. Ez egy iránytű, amit Greg a déli tengerparton rejtett el. Indulj el arra a part mentén. (Bones edzésterülete irányában). Légy óvatos, mert erre bóklászik pár tűzvarán is. Ha sikerül átverekedni magadat a barlang előtt álló akasztott csontvázig, alatta találsz egy piros keresztet. Ásd ki, (csákány kell hozzá) és megtalálod a keresett iránytűt. Ha megvan vidd el Garettnek (300 Xp + egy tűzvédelmi öv). Ha már itt vagy, menj be a barlangba (pár zombi meg egy zombi harcos) itt hasznos dolgokat is találhatsz. (jav. A.)

Angus és Hank (Angus and Hank)

Skip már mesélt neked Angusról és Hankról, Bill haverjairól. Náluk volt Morgan gyűrűje is, a küldetés akkor zárul le, ha visszaadod Morgannek a kincsét. A szerencsétlenek egy barlangban fekszenek abban a völgyben, ahova Alligator Jackkel lementek. (Ha megkérdezed Alligator Jacket, ő útba igazíthat velük kapcsolatban. A.) Ha mindennel kész, vagy mesélj Billnek is a történekről. Ha meg akarod tartani Morgan gyűrűjét (+10% egykezes fegyverhasználat), akkor miután visszaadtad neki, üsd le, és feledékenység rá.

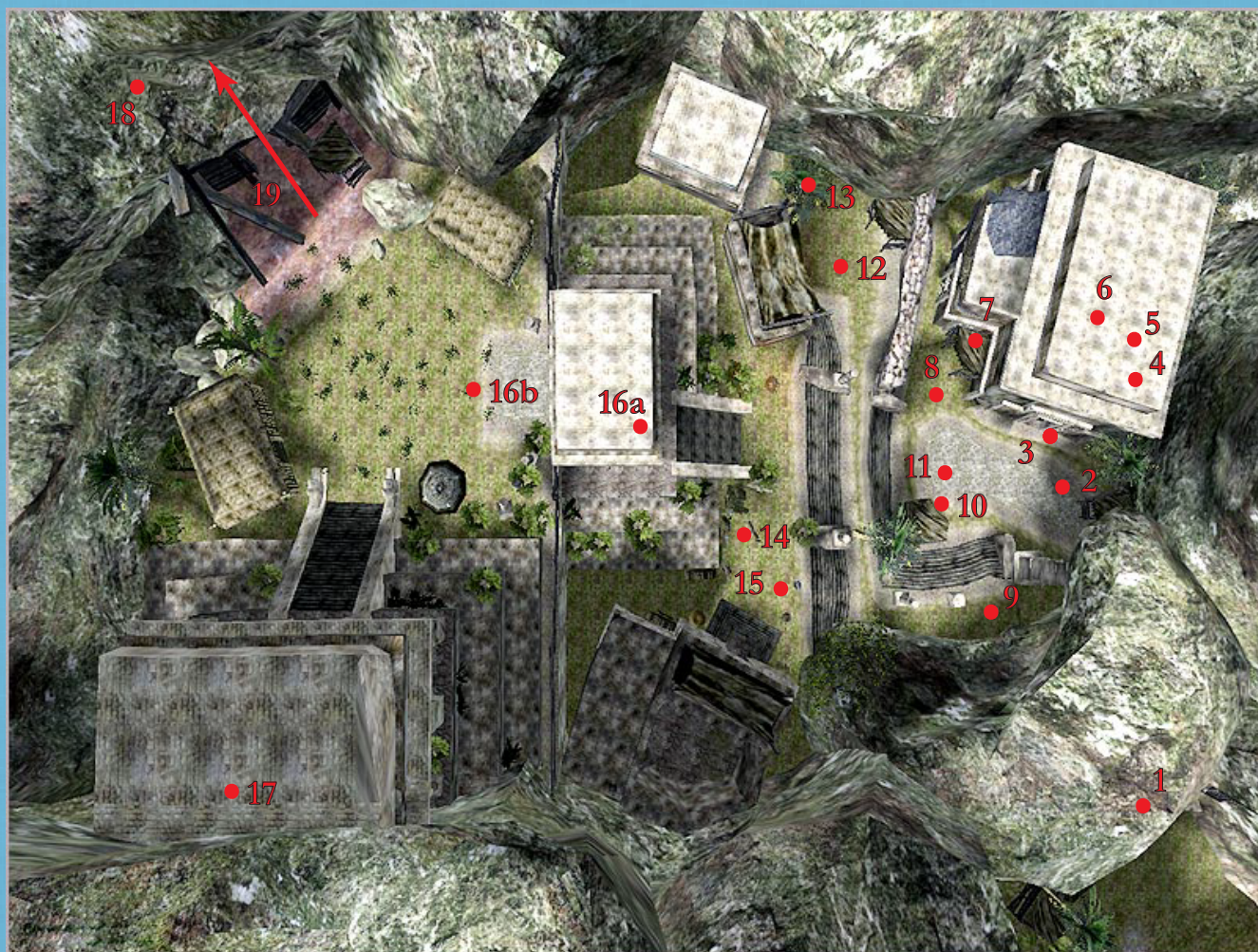
Angus és Hank gyilkosa (The murderer of Angus and Hank)

Miután elmondtad Billnek, hogy két jó barátja halott, azonnal tudni akarja, ki ölte meg őket. Ha a bandita táborban elkezdted a „Gyilkossági kísérlet” küldetést, előbb-utóbb eljutsz Tomhoz is, akitől megtudod hogy Juan ölte meg őket. Juan azonban amúgy is sokaknak szúrja a szemét, így nyugodtan végezhet sz vele. A neve felmerül még a „Huno acélja” és az „Egy csomag tolvajkulcs” bandita küldetés során. Juannal amúgy is találkozol, így a legegyszerűbb, ha akkor végzel vele. Erről pedig számolj be Billnek. Keserédes xp-t ad érte. (A.)

Malcolm (Malcolm)

Miután bejutottál a kalóztáborba, Malcolm, a faszállítással megbízott kalóz eltűnik. Mássz fel a sziklára ott, ahol ült, a barátját, Owent találsz ott. Elmeséli hogy megtámadták őket a lopakodók, és barátja a velük való hadakozás közben beleesett a barlangban lévő szakadékba. Szeretné tudni mi történt a barátjával. Ugorj le a mélybe, 100 Xp-t kapsz érte, de ha legközelebb ugrasz, Xp levonást kapsz. Ússz ki, a barlang mélyén ott találsz Malcolmot, amint a két lopakodó lakmározik rajta. Intézd el őket, és vedd el Malcolm cuccait. (Találsz nála egy kétkezes fegyverhasználat táblát is.) Menj vissza Owenhez és jelentsd a történetet.

Bandita küldetések



1 Ramon	6 Lucia	11 Finn	16a Thorus 1. helyzete
2 Senyan	7 Nyúzó	12 Esteban	16b Thorus 2. helyzete
3 Emilio	8 Zsivány szakács	13 Fisk	17 Bloodwyn
4 Logan (ha már bejutott a táborba)	9 Fortuon	14 Paul	18 Scatty
5 Snaf	10 Lennar	15 Huno	19 Az eltűnt emberek felé

Bejutás (a bandita táborba) (Forward (into the bandit camp))

Amint elvégezted a „Bandita páncél”, illetve a „Borotva vadászat” küldetést bemehetsz a bandita táborba, a mocsárba. Beszélj a két banditával. Ha még nem tanultad meg a vérlegyekkel kapcsolatos dolgokat, itt az idő: a jobbra lévő szigeten találod Edgort. Az első két banditától menj tovább egyenesen, míg Francohoz nem érsz. Beszélj vele, hogy be akarsz jutni. Erre ő Ramonhoz küld, hogy kérdezd meg, nincs-e új emberre szükségük. Mivel épp a minap murdált meg egy emberük, ezért igen, szükségük van egy emberre. Mondd ezt meg Franconak. Ő mindjárt el is küld Loganhoz, hogy segíts neki a mocsárcápákkal megküzdeni. Ha megcsináltad a „Mocsárcápa vadászat” küldetést, menj vissza Francohoz. Erre őr még egy feladatot ad neked, de pénzt azt nem! Végezd hát el a „Kőtábla a mocsárban” küldetést Edgornak, de Franco csak nem akar beengedni - a banditák már csak ilyenek. Provokáld. Rádtámad. Öld meg. Beszélj Ramonnal hogy Francot elintézted, és némi ügyes rábeszélés után beenged. (jav. A.)

Mocsárcápa vadászat (Swamp shark hunt)

Ez Franco első küldetése, Logannak segíteni kell levadászni a mocsárcápákat. Menj vissza a mocsár elején táborozó két banditáig, és fordul jobbra. A barlang előtt (ahova az eltűnt emberek rejtőzködnek majd el)

áll Logan, beszélj vele és kezdődhet a vadászat. Ha kész vagy megint beszélj vele újra, majd Francoval, és a küldetésnek vége.

Megjegyzés: kutasd át a mocsár cápákat, mert az egyiknél találsz egy kulcsot, amivel a Snaf mögötti helyiségbe bejuthatsz és kisajátíthatod Lou cuccait! (A.)

Kőtábla a mocsárban (The stone tablet in the swamp)

Franco második küldetése. Edgor a felelős a dologban, ha gondolod beszélj vele - elmondja hogy egy régi épületnél találod a tárgyat, de mehetsz egyből a kőtábláért is. Edgorék szigetéről menj át a sziklafalig, a mocsári portál irányába. Kövesd a sziklafalat befelé a mocsárba egészen addig, amíg az épülethez nem érsz. Bent egy ládában találod a kőtáblát amit Franconak kell vinni. Ha gondolod előtte beszélhetsz Edgorral hogy megtaláltad a táblát, de Xp-t nem kapsz érte.

Elkerülhetetlen helyzet (A fatal situation)

Amint bejutottál, Senyan leszólít. Ha beszéltél vele, menj Estebanhoz, megkapod a „Gyilkossági kísérlet” küldetést. Menj vissza Senyanhoz és mondd neki hogy beszéltél Estebannal, mire ő azt kéri tőled, hogyha megtalálod a merényletöt öldd meg. Mondd neki hogy úgy látszik nincs más választásom, majd beszélj Snaffal a fogadóssal. Kérdezd meg tőle, hogy hogyan tudod megtalálni a merényletöt, és tanácsa nyomán menj vissza Senyanhoz. Mondd neki, hogy visszalépsz, erre ő rádtámad. Öld meg, a küldetésnek vége.

Gyilkossági kísérlet (Attempted murder)

Beszélj Estebannal (Fisk odavezet hozzá), mondd neki, hogy be akarsz jutni a felső szintre. Közli veled, hogy persze hogy be akarsz jutni, de ez nincs ingyen. Szerezned kell vörös kőtáblát, amit csak ő tud adni és ehhez el kell végezned ezt a küldetést. Esteban ellen gyilkossági kísérlet történt, s a te feladatod, hogy kiderítsd, ki áll a merénylet hátterében. Beszélj Fiskkel, és mondd neki hogy elhozod neki Juantól a tolvajkulcs készletét. Menj Paulhoz, faggasd addig, amíg mindent el nem mond, majd menj a bányászokhoz. Először beszélj Lennarral, majd Finnrel, végül menj Emlilohoz. Beszélj vele mindenről, de csak nem akarja elárulni, mit tud. Végezd el az „Elkerülhetetlen helyzet” küldetést, és ha megölted Senyant, Emilio meg fog szólítani. Elmondja mit tud, majd mehetsz Hunohoz. Huno is megkér, hogy Juantól szerezz vissza egy csomagot neki, ebben acél van. Ajánld fel neki, hogy megszerzed, és keresd fel a mocsárban Juant, a mocsár északi részén találod egy barlangban, egy bandita társaságában. Célszerű egy sebesség italt, vagy egy gyors heringet meginni mielőtt indulsz. Ha ott vagy beszélj Juannal. Meg is veheted tőle a két csomagot, de meg is ölheted (Miután ezt később az „Angus és Hank gyilkosa” küldetésben is megkapod, egyszerűbb most elintézni. A.). Menj vissza a táborba, add le Fisknek majd Hunonak a csomagját. Huno megmondja ki a tettes, menj a fogadóba Snafhoz, és ő az emeletre irányít. Ott vár téged Fisk, ő a merénylet. Kérdezd meg, hogy mit tudtok tenni Esteban ellen, s Fisk azt feleli, mondd el Estebannak az igazat. Tégy így. Erre ő elküldi a testőreit, hogy öljék meg Fisket. De hiába „végezted el” a küldetést, csak nem akar neked az istenért se vörös kőtáblát adni - bandita ugye. Sőt, elvárná, hogy továbbra is lóti-futizz neki. Mondd neki, hogy csak hülyül, erre rádtámad, de az őrei nélkül nincs esélye (ahogy azt Fisk megmondta). Ha kifeküdt szedd el tőle a kőtáblákat, kutasd át a Fisk által megölt két őrt, és beszélj Fiskkel, a küldetésnek vége. (jav. A.)

Megjegyzés: ha Finnrel beszélsz, a következőket válaszold neki: 1.) Beszélni akarok a fickóval...; 2.) Érdekes információim vannak számára!; 3.) Egyáltalán nem!. Ekkor kapod meg a kellő információkat. Pault csak akkor tudod alaposabban kifaggatni, ha már beszéltél Emilioval. Addig nem igazán lehet szóra bírni. Ha pedig Hunoval beszélsz, akkor azt feleld, hogy csatlakozni akarsz a merényletökhöz. (A.)

Egy csomag tolvajkulcs (A package of lock picks)

Ezt a küldetést Fisk adja, miután megszerezted a „Gyilkossági kísérlet” küldetést. Részletek az említett küldetésben.

Huno acélja (Huno's steel)

Ezt a küldetést Huno adja, miután megszerezted a „Gyilkossági kísérlet” küldetést és kiderítetted, hogy ő tud a merényletökhöz irányítani. Részletek az említett küldetésben.

Három kőtábla - három bányász (Three stones - three diggers)

Most hogy már vannak vörös kőtábláid, beszélhetsz Thorusszal. Mondd neki, hogy vannak nálad vörös kőtáblák, erre ő röhögve közli, most, hogy megölted Estebant, te végzed el az ő munkáját. Ezért utasít, hogy küldj három bányászt az aranybányába. Menj Finnhez, Lennarhoz és Emiliohoz, mindháromnak egy vörös kőtáblát kell adnod. Ha végeztél, beszélj Thorusszal, az őr most már beenged. (jav. A.)

Belépés a templomba (Access to the temple)

Ahhoz hogy bejuss a templomba, kapcsolatba kell lépned Bloodwynnal, de az a gikszer, hogy ő bent van a templomban. Amint benn vagy a legfelső szinten, vedd a bánya felé az irányt. A legelső járatban áll Garaz, beszélj vele. Elmondja hogy a tárnarákok ellepték a bányát, ki kéne irtani őket, mert Bloodwyn addig nem jön elő. Irtsd hát ki a rovarokat, menj vissza Garazhoz és megjelenik Bloodwyn. Öldd meg, beszélj Garazzal - aki átveszi Bloodwyn helyét, és menj egyből Thorushoz. Most már elvégezheted a „Raven rabszolgái” vízmágusi küldetést és folytathatod „Az eltűnt emberek”-et. Menj a Templomi őrhöz, mutasd fel neki Bloodwyn letépett fejét, erre beenged.

Megjegyzések a küldetéshez: Ha benn vagy a templomban, menj egyenesen egészen addig, amíg nem találsz jobbra egy ládát. Benne találod a Raven őreinek páncélját, 70-es fegyver és íjvédelemmel (zárnýtás nem kell hozzá).

Mentális bolyongás (Mental meanders)

Beszélj Fortunoval, aki azt fogja neked folyamatosan hajtogatni, hogy egy „Zöld novícius”-t keres. Nyisd ki a ládáját, megtalálod benne a zöld novícius receptjét. Készítsd el egy alkímia asztalon, majd add oda Fortunonak. Ekkor már tudja kicsoda és tud értelmesen kommunikálni, de ezen kívül nem emlékszik semmire. Kérdezd meg, hogy kell e neki még mocsári kender, és igent mond. Célszerű neki eladni egyből az összest, de később is vissza lehet menni hozzá. (Arra ügyeljünk, hogy amikor visszaindulunk Khorinisba, 3 darab mocsári kender még lehetőség szerint maradjon nálunk, vagy legalább valakitől tudjunk venni, mert az Innos Szeme amulett szertartásához szükség lesz rá! A.) Menj Miguelhez és kérdezd Fortunoról. Ő odaadja annak az italnak a receptjét, amit oda kell adnod Fortunonak. Olvasd el a receptet, majd készítsd el és add oda. Ami kell hozzá: értelemszerűen egy alkímia üveg, egy alap gyógyital és egy közepes mana ital, egy zacskó vörös szemű bors (Sagittánál és Zurisnál is vehetsz), két vérlégy fullánk, de ismerni kell a méreg kiszedését, különben nem tudod elkészíteni az italt. (A Bányavölgyi várban az egyik lovagi szobában találsz egy feljegyzést, amiből megtanulhatod, vagy itt a mocsárban Edgor is megtanítja neked a fullánk váladékának kinyerését. A.)

Kalapács pia (Hammer booze)

Kérdezd Snafot arról, hogy mit főz, és elárulja, hogy egy új étel - ha megeszed +1 erőt ad. A baj az, hogy egy összetevőnek csak a receptje van meg, és ezt neked kéne elkészítened. Kérd el tőle a receptet, vidd Samuelhez, a kalózok alkímistájához, és ő megcsinálja neked. Vidd Snafhoz és adni fog neked egy adaggal az ételből. Ezennel a küldetésnek vége, de Lounak van még egy receptje, a Dupla Kalapács. Ennek a receptjét is Samuel tudja elkészíteni. Ez a recept a Snaf háta mögötti zárt ajtó mögött található, a kulcs hozzá pedig Logan közelében, egy mocsárcápa gyomrában van.

4. FEJEZET

4. fejezet - Sárkányvadászat (Dragon Hunt)



Vissza a 36. oldalra

Ez a fejezet akkor kezdődik, amikor Innos Szemével a hátizsákodban visszamész a Bányavölgybe, hogy levadászd a sárkányokat. Onar tanyájáról néhányan már itt vannak, tetőtől talpig Sárkányvadász páncélban, és 'sárkányokra vadásznak'. Ez nem jelenti azt, hogy nem neked kell a sárkányokat megölni. :)

A fejezet fő küldetése a 'Sárkányvadászat', ezt a fejezet végén találod.

Zsoldosként mindenképpen tanuld meg az első lehetőségnél a sárkánypikkely és a sárkányvér kinyerését!!!
(Kelleni fog később...)

Mielőtt belekezelésbe ebbe a fejezetbe, nézd végig az előző két fejezet tippjeit, és szerezd meg az összes Teleport rúnát, amit esetleg kihagytál. Ha sok pénzed van, akkor vedd meg az összes kereskedőtől az összes Gyorsaság Elixírt, illetve használd fel az összes Ragadozófüvet ilyen elixírek készítésére. Ha nem értesz ehhez (teljesen felesleges megtanulni), akkor menj a Kolostor pincéjében Neorashoz, és ő 10 aranyért csinál neked Gyorsaság Elixírt (a komponenseket azért elkéri hozzá). Az elixíreket nyugodtan használd el, jelentősen meggyorsítják a játék hátralévő részében a térkép felfedezését, de egy-kettőt azért érdemes vészhelyzet esetére megtartani.

A sárkányvadászok (The Dragon Hunters) (Bányavölgy)

Ezt a küldetést rögtön megkapod, amikor átmész a bányavölgybe. Menj a várba, és beszélj Rethonnal a csapatáról, majd Sylvioról is. Keresd meg Talbin táborát, és beszélj vele is a sárkányvadászokról (kérdezd arról, hogy látott-e valakit erre felé mostanában). A 'Sárkányvadászat' küldetés alatt, illetve a vár lakóitól is szerezhetsz bejegyzéseket ebbe a küldetésbe, de valójában semmi feladatod nincs, és tapasztalatot sem kapsz ezekért a bejegyzésekért. A küldetés akkor tűnik el a listáról, amikor megölöd a sárkányokat, és Sylviot is.

Sötétbe veszve (Lost in Darkness) (Bányavölgyi Vár)

A vár bejáratánál (az ork ostromgépnél) Udar megszólít. Ha elsírta a baját a sárkányvadászokkal kapcsolatban, kérdezd meg tőle, hogy hol van a másik lovas, aki a feljáratot őrizte. Elmondja, hogy Sengrath nyílpuskája leesett a falról, és egy ork elvitte. Sengrath ezt nem akarta annyiban hagyni, ezért egy éjjel meglépett a kastélyból, hogy visszaszerezze a nyílpuskát. Menj le az ostromgépen, menj a folyóhoz, és a folyó másik oldalán a két kis fahíd között nagyjából középen megtalálod Sengrath holttestét (minden tárggyal együtt, amit korábban eladtál neki). Menj vissza a várba, és beszélj Udarral még egyszer.

Rablás (Theft) (Bányavölgyi vár)

Beszélj a várudvaron Kerolothszal, és kérdezd meg, mi baja. Elpanaszolja, hogy a frissen érkezett sárkányvadászok meglópták, ugyanis eltűnt az erszénye. A sárkányvadászok és a kovácsműhely között megtalálod az erszényt egy pad mellett. Add vissza az erszényt a tulajdonosának, mire megkérdezi, hogy hol találtad. Ha bemártod a sárkányvadászokat, akkor megveri Rethlont, viszont ha nem, akkor nem tanít többet (amivel igazából nem vesztesz semmit).

Jan és a kovácsok (Jan and the Smithy) (Bányavölgyi vár) (Az én fordításomban: Jan és a kovácsműhely)

A vár udvarán, a barakk mellett találod Jant. Beszélj vele, és megtudod, hogy ő nem harcos, hanem kovács, és hogy a lovagok nem engedik, hogy a várban dolgozzon. Ajánld fel neki a segítségedet. Beszélj Parcivallal a dologról, de nem hajlandó megváltoztatni a döntését, úgyhogy menj inkább Garondhoz. Beszélj vele a kovácsról, és vállald érte a felelősséget. Beszélj újra Parcivallal, majd menj Janhoz, és mondd el neki a jó hírt.

Éhség (Hunger) (Bányavölgyi vár)

A vár udvarán, a várbörtön előtt áll Gerold, beszélj vele, és megtudod, hogy Garond megint csökkentette az élelem fejadagját a várban. Mondd Geroldnak, hogy nálad van étel, és megkér, hogy találkozz vele éjjel a vár templomában, ahol tudsz neki adni, mert nem akarja, hogy mások is meglássák. Aludj éjfélig, majd menj a templomba. Geroldnak a következő kajákat adhatod: Szalámi, Sajt, Sonka, Sült hús, és Halászlé. Összesen 9 ételt kell adnod neki, hogy a feladatot teljesítsd.

Disznóól (The Filthy Sty) (Bányavölgyi vár)

Brutust az előző fejezettel ellentétben ezúttal a műhelyén kívül találod. Beszélj vele, és megtudod, hogy a műhelyét ellepték a húspoloskák, és ő irítozik ezektől a bogaraktól. Menj be a műhelybe, öld meg a húspoloskákat, majd beszélj újra Brutusszal. Ezután, ha legközelebb beszélsz vele, megkérdezheted, hogy van, és amikor visszakérdez, azt fogod mondani neki, hogy egy húspoloska van a háta mögött. :)

Angar amulettje (Angar's Amulet) (Bányavölgyi vár)

A vár udvarán, a templom és a főépület között találod Angart. Beszélj vele, és elmondja, hogy elvesztette az amulettjét. A jégvidék bejáratánál (ott, ahol a 'Két jégkolosszus Sylvionak' küldetést csinálod, van egy ösvény, ami felkapaszkodik a hegyen a bejáratától balra (a külső oldalon). Indulj el rajta, és menj egészen körbe a völgy körül. Nemsokára keresztülhaladsz egy szurdokon, és amint innen kiérsz, már látni fogsz egy kőkört az út bal oldalán, egy elágazásnál. (Vagy egyszerűen csak délről került meg a mocsarat és úgy is odajutsz.) A kőkör egyik oldalában van egy barlang, ide kell bemenned. Vigyázz, lent többek között egy csontváz mágus is van. Ha megöltél mindenkit, akkor a csontváz mágusnál megtalálod Angar amulettjét, ezt kell visszavinned neki. Angart vagy itt találod a kőkörnél, vagy a várban. (De azt is megbeszélheted vele, hogy együtt menjetek be a barlangba.) Ha mindjárt visszamész Angarhoz, amint megszerezted neki az amulettjét, akkor elindul vissza várhoz. Ha még ezen a napon jársz arra, akkor Cavalorn kunyhója előtt még találkozol vele. Beszélj vele és még egy kis extra xp-t is kapsz, hogy aggódsz érte. (kieg. A.)

Hosh-Pak (Hosh-Pak) (Bányavölgyi vár)

A vár főépületében beszélj Orickal, és kérdezd meg, tudsz-e segíteni valamiben. Azt a feladatot adja, hogy öld meg Hosh-Pakot, az orkok egyik vezető sámánját. Fogadd el, és menj ki a várból a rámpán. Az úton fordulj

4. FEJEZET

jobbra, és menj egészen a hegyekig ebbe az irányba. A sziklafal tövében az út elágazik, fordulj jobbra. Így egy völgybe érsz, aminek jobb oldalán egy domb van, ork sátrakkal, a baloldalon pedig a hegyoldal elég könnyen megmászható. A jobb oldalon, az ork sátrak között találd Hosh-Pakot. Öld meg, és menj vissza Orichoz jelenteni. Amikor felveszed nála a küldetést, rákérdezhetsz, hogy jobb felszerelésre van szükséged. Ekkor felajánl néhány dolgot, amiből választhatsz. Érdemes például az erő elixírt választani.

Feros kardja (Feros' Sword) (Bányavölgyi vár)

A várudvaron, a barakk előtt áll Feros. Beszélj vele, kérdezd meg, mit csinál itt, és elmondja, hogy elvesztette a kardját valahol kint, az orkok között. Nézd meg az előző küldetést ('Hosh-Pak'), és a kardot megtalálod az egyik sátor előtt, ahol Hosh-Pakot megölted. Vidd vissza a kardot Ferosnak, és ezután fejleszthetsz nála Erőt és Ügyességet (70-ig).

Ki kell jutnom innen (I gotta get out of here!) (Bányavölgy, Talbin tábor)

Menj vissza abba a barlangba, ahol a Második Fejezet 'Bányászok és Érc' küldetése alatt Marcost találtad. Itt találd Engromot, Talbin régebbi társát. Ha Mágus vagy, akkor ő szerepel Pyrokar mágikus levelén, tehát a 'Kutatók' küldetés alatt mindenképpen meg fogod verni. Ha nem vagy varázsló, akkor Engromot holtan találd a barlangban. Mindenképpen vedd el tőle a lopakodó bőrt, majd menj Talbin táborába, és beszélj a vadással. Kérdezd meg, hogy egyedül van-e, majd mondd meg neki, hogy Engromot már nem fogja viszontlátni. Erre elindul kifelé, a hágóhoz. Kövesd, és tartsd életben, majd amikor odaér, beszélj vele újra. Vállald el, hogy átviszed a hágón, és menj át a másik térképre. Menj ki a hágó kapujához, és a patak túloldalán beszélj Talbinnal még egyszer, utoljára. Egyszerűbb, ha már a beszélgetés előtt lepucoltad a kifelé vezető utat, mert akkor nem kell utána koslatnod, ő majd úgyis megvár a Bányavölgy bejáratánál. Miután kimentetek, érdemes egy kicsit előre gondolkodni (ha jólelkűségből életben akarjuk tudni Talbint), és a Hágó bejáratától balra (ha kifelé jössz) megtisztítani az Onar fogadójaig vezető útvonalat. Ezután visszamehetünk Talbinhoz, s szóba elegyedhetünk vele. Ezután ő elindul az imént megtisztított úton és sose látjuk többet. (kieg. A.)

A nagyzó (The Show-Off) (Onar tanyája - Zsoldos)

Beszélj Onar tanyáján Darral, és amikor a zsoldosokról kérdezed, elmondja, hogy szeretne csatlakozni Lee testőrségéhez, és ehhez valami olyan dologra lenne szüksége, amivel bizonyíthatja, hogy ő egy nagymenő nehézfiú. Ilyen dolog csak egy van: az Ork Hadúr Gyűrűje. Ilyen gyűrűt Lovagként sokat találsz, de Mágusként illetve Sárkányvadászként csak egyetlen egyet. Indulj el a Tavernától a Fekete Troll felé vezető úton, amerre a Harmadik Fejezetben a Napkörhöz is mentél. Van ezen az úton egy híd, amit korábban egy útonálló őrzött. A híd másik oldalán most egy csapat ork őrködik, köztük egy Hadúrral, akinél megtalálod a gyűrűt. Ezt vidd vissza Darnak.

Két jégkolosszus Sylvionak (Two Ice Giants for Sylvio) (Bányavölgy, Jégvidék)

A jégvidék bejáratánál (pontosabban még előtte, indulj el azon az úton, amin Marcoshoz mentél a Második Fejezetben, de a hídon ne menj át, hanem fordulj balra) találd Sylvio táborát. Amint meglát, megszólít, és megpróbál elküldeni. Ne hagyd magad, és végül előáll azzal a feladattal, hogy öld meg neki a két jéggólemet, akik a jégvidék bejáratát őrzik. Kérdezd meg, hogy neki mi jó ebben, és hogy te mit kapsz érte, majd vállald el. A Jéggólemek nem túl erős ellenfelek, öld meg őket, és menj vissza Sylviohoz.

Sárkányvadászat (Dragon Hunt) (Napkör)

Ezt a küldetést Pyrokartól kapod a Harmadik Fejezet végén. Meg kell keresned a bányavölgyben az összes sárkányt, és Innos Szeme segítségével beszélned kell mindegyikkel, illetve ezután meg kell ölnöd őket. Először is menj a várba, és beszélj Garonddal, majd Orickal a sárkányokról. Oric elmondja, hogy merre találd az első sárkányt, és ezután mindig, amikor megölsz egyet, Oric ad némi tippet arra, hogy hol találd a következőt. Mindegyik sárkány után újra kell töltened Innos Szemét, és mivel nincs mindenhol alkímia-asztal, ezért gyakran a várba kell majd visszateleportálnod. Minden sárkány megölése után beszélj Garonddal, is, mert egyenként kapod a jutalmat a sárkányokért. Amikor a sárkányokhoz érsz, beszélj velük, és kérdezz meg mindent. Ezután úgyis harcolnod kell, de egyik sárkány sem nehéz ellenfél.

Mocsársárkány (Pandrodor): fuss le a rámpán a várból, és fordulj jobbra. Menj az úton egészen a hegyekig, és ott válaszd a jobboldali utat. Menj át a völgyön, és az első, majd a második elágazásnál is menj jobbra. Menj el a barlang mellett, ahol a Második Fejezetben Diegot találsz, és menj tovább egyenesen, át az orkok által őrzött kapun. Menj tovább az úton egyenesen, és amint le tudsz fordulni balra egy völgybe, tedd meg. Kövesd az utat a táborig, ahol Cipher és Rod várnak (ezen a környéken volt a 2. fejezetben Marcos). Beszélj Cipherrel, és fogadd el a segítségét. Mondd, hogy akár indulhattok is, és Roddal az élen következik a sárkányvadászat. Rod és Cipher megölnék minden szörnyet a mocsárban egészen a sárkányig, és ebből minden XP-t megkapsz. Azért segíts nekik, mert Rod ugyan jól harcol, de nincs végtelen mennyiségű gyógyitala. A sárkány előtt a társaid megállnak, menj, és beszélj a szörnyeteggel. Amint megtámad, Cipherék a segítségedre sietnek. Ha meghalt a sárkány, beszélj újra Cipherrel, és mehetsz vissza jelenteni Garondnak és Oricnak.

Kőszárkány (Pedrakhan): itt is jobbra indulj a rámpán leérve, de a hegyek lábánál ne jobbra, hanem balra menj. Menj át a folyón, és kövesd a vízpartot egészen a zuhatagig. Menj tovább a sziklafal peremén, és amint tudsz, fordulj vissza a szakadék másik oldalára. Mászd meg a dombot, de menj végig a jobb oldalon, és Gestath táborában beszélj Gornnal. Beszélj vele az orkokról és a környékről, majd kérd a segítségét. Amint elindul, menj utána, és segíts neki (megkapod az XP-t a szörnyekért, amiket megöl). Gorn egy híd túloldalán visszafordul, te viszont menj tovább, fel az úton, egészen a toronyig. Kutasd át az alsó szintet, majd a bejáratnál (kívül) az emelvényen mássz fel a második szintre. Miután ezt is átkutattad, a leomlott toronyrészen ki tudsz menni egy külső peremre, ahol fel tudsz mászni a torony tetejére, ami egybenyílik egy fennsíkkal. Menj át a barlangon, és máris a sárkányhoz jutsz. Beszélj vele, öld meg, és menj vissza a kastélyba a következőért.

Tűzsárkány (Feomathar): indulj el ugyanarra, mint az előbb, de az első völgy után ne jobbra kanyarodj kétszer, hanem balra kétszer. Egy ösvényre jutsz, ami felvezet a vulkán csúcsához. Menj végig rajta, és a hegytetőn megtalálod a sárkányt. Beszélj vele, majd öld meg őt is. (Az ő kincsét úgy tudod elérni, hogy amikor visszafelé kocogsz a vár felé, a bal oldaladon meglátsz egy nagyon meredek, de megmászható tünő sziklafalat. Ezen fuss fel és ott találsz magad „a világ tetején”. Jó sok cucc van itt. A *NotR*-ban még kőtábla is akad! A.)

Jégsárkány (Finkreg): a rámpán leérve menj balra, és meg se állj, amíg el nem éred a folyót. Ugorj bele, és ússz fel (balra) egészen addig, míg egy vízeséshez érsz. Ússz ki a baloldali partra, menj el a barlang előtt, és kövesd a jobboldali sziklafalat. Menj fel a fából készült rámpán, és menj tovább egyenesen, amíg meg nem látod Sylvio és Bullco táborát. Csináld meg nekik a 'Két jégkolosszus Sylvionak' küldetést, és kövesd őket a bejáratához. Beszélj újra Sylvioval, de mivel ezzel nem mész semmire, indulj el befelé, és kövesd végig az utat. Az út végén, a nagy barlangban találsz meg a sárkányt. Beszélj vele, majd öld meg, és a kincsei között találsz egy sárkánytojást. Menj még vissza Sylviohoz, beszélj vele, és amikor megtámad, öld meg (véééégre :)).

Ha minden sárkány halott, beszélj Garonddal és Orickal, majd menj vissza a másik térképre, és máris kezdetét veszi az Ötödik Fejezet.

Csapatfüggő küldetések

Az ork elitharcosok hordája (Hordes of Orc Elite Warriors) (Khorinis, felsőváros - Lovag)

A hágó és a Taverna közötti úton (de sok más helyen is) találkozni fogsz ork csapatokkal, vagy magányos ork hadvezérekkel. A hadvezéreknél különleges gyűrűk vannak, ezekből kell egyet elvinned Lord Hagennek, hogy elkezdhesd a küldetést. Beszélj vele az ork csapatokról, és add oda neki az első gyűrűt. Azt a feladatot adja, hogy találj meg az orkok parancsnokát, és annyit a hadvezérek közül, amennyit csak tudsz; a gyűrűket pedig add le neki. Beszélj Ingmarral, és ő azt mondja, hogy az ork parancsnok általában közel tanyázik a prédájához, azaz ezúttal a városhoz. Azt is elmondja, hogy a parancsnok valószínűleg egy barlangban húzta meg magát. Menj ki a városból a déli kapun (Lobart tanyája felé), és rögtön a kapun kívül fordulj jobbra. Kövesd végig a városfalat, egészen a hegyekig, majd kerüld meg a hegyeket az erdőn keresztül. Ha a sziklafalat végig a jobboldaladon tartod, akkor hamarosan egy szurdokba jutsz, ennek a végén pedig egy barlangot találsz. A barlangban megtalálod az ork parancsnokot, öld meg, és vedd el tőle az orkok haditérképét (meg a lovag rúnát is). Nézd meg a térképet, majd járd be az összes pirossal jelölt helyet. Mindenhol találsz legalább egy ork hadvezért, öld meg őket, és gyűjtsd össze a gyűrűket. Összesen 22 gyűrűt kell még megkeresned, ezeket add le Lord Hagennek. A küldetést csak az utolsó fejezetben fogod tudni befejezni, az utolsó ork parancsnok gyűrűjét kell leadnod Girionnak a hajón.

4. FEJEZET

Neoras sárkánytojása (Neoras' Dragon Egg Brew) (Kolostor - Mágus, Lovag)

Amint átléptél ebbe a fejezetbe, menj vissza a Kolostorba, és beszélj Neorassal. Kérdezd meg, mi baja, és elmondja, hogy van egy új receptje, de szüksége lenne hozzá egy sárkánytojásra. Ajánld fel a segítségedet, mire ő azt mondja, hogy nem hiszi, hogy találhatsz egy sárkánytojást. A 'sárkányvadászat' küldetés alatt, a jégsárkány kincsei között van egy sárkánytojás, ezt kell visszavinned Neorasnak. Amikor Neoras megkérdi, mit kérsz cserébe, válaszd azt, hogy az elkészült italból kérsz egy üveggel. Aludj három napot, és máris mehetsz vissza az italért, amit ha megiszol, +5 Erőt kapsz. (Egy másik tojást találsz még a Xardas tornya alatt húzódó völgy végében lévő barlangban, amit Hüllőemberek őriznek.)

Sárkánytojások (Dragon Eggs) (Mocsársárkány mocsara - Zsoldos)

Amikor beszélsz a 'Sárkányvadászat' küldetés közben a Mocsársárkánnyal, fény derül arra, hogy a sárkányok szétszórták a tojásaikat a szigeten. Az első tojást a Jégsárkány kincsei között meg is találod, a többit azonban a másik térkép barlangjaiban kell keresned. Először is menj el Bennethez, és add oda neki az első tojást. Elfogadhatod az árat, amit mond, de kicsit (!) alkudozhatsz is vele, így rögtön kapsz is tőle egy térképet, amin feltünteti az összes barlangot a szigeten. A feladatod az, hogy végigjárd a barlangokat, és összeszedd a sárkánytojásokat. Nem minden barlangban fogsz tojást találni, de a legtöbbször igen. Azokba a barlangokba is érdemes azonban elmenni, ahol nincsen sárkánytojás, mert szinte az összes barlangba Hüllőemberek költöztek, amik elég jó XP-t érnek. Összesen tizenhárom tojást kell megtalálnod, és ha mind megvan, menj vissza Bennethez, és add oda neki őket, majd a begyűjtött tojásokból és a pluszba kért sárkánypikkelyekből Bennett elkészíti nekünk a legjobb sárkányvadász páncélt. (jav. A.) ([Térkép a sárkánytojások lelőhelyeihez](#))

Tippek a Negyedik Fejezethez

Megjegyzés: ez mind megszerezhető a második fejezetben is, ha a karaktered elég erős, hogy megöld az itt lévő szörnyeket (Hüllőemberek, Csontvázak, és ehhez hasonló kaliberű ellenfelek).

- *Élet Elixír (x2):* a kősárkányhoz vezető úton, a torony legalsó szintjén van egy titkos szoba. Ahogy bemész a toronyba fordulj balra, majd jobbra, és végül megint balra. Egy terembe jutsz, ahol a jobboldali fal hátsó részén van egy kapcsoló. Ezt húzd meg, és a bejárat melletti könyvespolc elmozdul a helyéről. Az így feltárolt szobában egy démon lord vár, ha meg tudod ölni, akkor az egyik polcon találod az egyik elixírt, és a baloldali ládában a másikat.
- *Élet Elixír:* ha bejutsz a jégvidékre, és elindulsz az úton a sárkány felé (egyetlen út van), akkor valahol félúton áthaladsz egy faépítmény alatt, amin van egy kapu, illetve egy kaputorony. Itt a jobb oldalra fel tudsz mászni (ehhez kicsit vissza kell menned). Menj végig ezen az emelt teraszon, és a belső oldalon látni fogsz egy ajtónyílást a toronyba, ahová azonban nem vezet lépcső. Ha pontosan a nyílás jobb oldala alá állsz, úgy, hogy a jobb lábad a tartógerendánál van, akkor itt fel lehet mászni (valószínűleg elsőre nem sikerül). Rögtön abban a kis szobában, ahová jutsz, a földön van az elixír.
- *Élet Elixír:* ugyanitt, a jégvidéken, még az őrtornyos kapun kívül van egy hatalmas faépület. Ennek a tetején van egy láda. Menj be a belső völgybe az úton, és állj meg a befagyott gáton, ahol az út mellett balra a mellvéd van. A mellvéd legelső oszlopára állj fel, és innen ugorj át a háztetőre (illetve a sziklára, amiről oda csúszol le). Az elixírt a ládában találod a tető sarkán.
- *Tölgyfa íj* (Íj, Ügyesség 80, Sebzés 65): amikor az 'Angar amulettje' küldetésben felmész a szerpentinre a jégvidék bejáratánál, találsz az úton egy barlangot, ennek a végében van az íj.
- *Erő Elixír:* az 'Angar amulettje' küldetésben említett kőkörtől kicsit délre van egy barlang a déli sziklafalban, amit két csontváz, és egy árnyékfutó csontváz őriz. Ebben a barlangban találod az elixírt.

5. fejezet - Az indulás (Departure)

A sárkányokkal folytatott beszélgetés során kiderült, hogy nem ők irányítják a Beliar seregeit, hanem őket is irányítja valaki. Szó esik még Irdorath Csarnokairól is, illetve arról, hogy Beliar leghatalmasabb szolgája abban a templomban van. Mivel a templom egy szigeten van, a legfontosabb dolog, amit ebben a fejezetben meg kell oldani, az egy hajó szerzése, illetve legénység toborzása. A fő küldetés ebben a fejezetben az 'Egy hajóra van szükségem' lesz, ezt hagyom a végére, viszont ahhoz, hogy ezt a küldetést megkapd, először teljesítened kell a 'Sárkányok mestere' küldetést. Kezdd is ezzel a fejezetet, a többi küldetés ráér ezután is, főleg, mivel ebben a küldetésben kapod meg a játék legjobb cuccait.

Sárkányok mestere (The Master of Dragons) (Bányavölgy)

Ezt a küldetést akkor kapod, amikor a bányavölgyben megöled az utolsó sárkányt. Amikor visszaérsz a völgyből, teleportálj rögtön Xardas tornyához, és beszélj Lesterrel. Megtudod, hogy Xardas elhagyta a tornyát (amit rögtön a beszélgetés után kutass is át, illetve tisztíts meg az ellenfelektől). Xardas hagyott neked egy levelet is Lesternél, ezt olvasd el. Menj rögtön Pyrokarhoz, és beszélj vele először a sárkányokról, majd Irdorath Csarnokairól, végül pedig a könyvről, amit Xardas küldött neki. Ezután menj le a pincébe, és végre bemehetsz abba a terembe, amit Talamon őriz. Itt találod meg a könyvet ('Irdorath Csarnokai'), amit ha megpróbálsz használni, akkor kiderül, hogy csak egy kulcs van benne, illetve egy leírás, hogy hol találod meg a titkos szobát a Kolostor pincéjében. Abban a teremben, ahol a könyvet felvetted, a hátsó falon van egy doboz, felette pedig egy lámpa a falon. Állj fel a dobozra, és húzd meg a lámpát (használd). Kinyílik a beugróban egy titkos ajtó, menj be, és öld meg a csontvázakat a kis útvesztőben. A labirintus végén (nem nagy) találsz egy termet, ahol egy csontváz mágus őriz egy ajtót. Öld meg a követőivel együtt, és a könyvben talált kulccsal nyisd ki az ajtót. Menj be, és a könyvtárban öld meg a démonokat, majd szedj össze mindent. A poros könyvet olvasd el, a térképet pedig nézd meg(!), mert ez aktiválja az 'Egy hajóra van szükségem' küldetést. Mindenképpen nézd meg a könyvválványokat is, mert ezek (illetve még Innos Könnye is, de az csak Lovagnak és Mágusnak) aktiválják a csapatodtól függő speciális cuccokat. Ezek a következők:

Lovag: egy rúnaasztalnál egy szenteltvíz és egy üres rúnakő segítségével elkészíthetsz egy teleport rúnát, amivel bejutsz egy titkos terembe, ahol a játék legerősebb páncélját találod; Innos Könnyével pedig újra megáldhatod a kardodat.

Sárkányvadász: Bennetnél megveheted a legjobb sárkányvadász páncélt, és megtanulhatod tőle, hogy hogyan kell elkészíteni a játék két legerősebb kardját (de ezt csak akkor, ha a sárkányok leölése előtt megtanultad a sárkányvér kinyerését, mert a kardokhoz ez kell!!!).

Mágus: egy rúnaasztalnál egy szenteltvíz és egy üres rúnakő segítségével elkészítheted a 'Szent Lövedék' rúnát, Innos Könnyét add meg, és kérd el Innos Szent Auráját Pyrokartól.

Rosi menekülése (Rosi's Flight) (Taverna)

Indulj el a Tavernától a Fekete Troll és a Nap-kör felé, és nem sokkal Dragomir tábora után belebotlasz Rosiba és Tillbe az úton. Beszélj Rosival, és elmondja, hogy nem bírta tovább Sekob mellett, ezért eljöttek a tanyáról. Ki szeretnének jutni a vadonból biztonságos helyre, ebben kell segítened nekik. Ha Zsoldos vagy, akkor Onar tanyájára kell vezetned őket, ha Lovag, akkor a városba, míg Mágussal természetesen a Kolostorba. Indulj el, és követni fognak. Amint odaértél a megfelelő helyre, Rosi megszólít, és ezzel a beszélgetéssel vége is a küldetésnek. (A zsoldosokhoz érve - valószínűleg egy játék bug miatt - tovább fognak követni mindenhova! Ezt elkerülendő teleportálj el valahova. Ha visszateleportálsz a Nagygazdához, igyekezz elkerülni a kocsmá környékét, mert akkor kijönnek onnan és megint rádtapadnak. Ez csak azért zavaró, mert ők is folyton megtámadnak minden szörnyet és csak útban vannak. A.)

Sekob hiányolja a feleségét (Sekob Misses his Wife) (Sekob farmja)

Az előző küldetéshez tartozik a második küldetés, ezt akkor kapod meg, ha Sekob tanyáján beszélsz a házigazdával, még mielőtt Rosit megkeresed. Ebben az esetben lehetőséget kapsz arra, hogy Rosit Sekob udvarára vidd vissza,

5. FEJEZET

de ekkor az első küldetés nem teljesül, és Rosi nem kereskedik veled többet. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a két küldetés közül csak az egyiket tudod teljesíteni, a másikat semmiképpen sem.

Elvonókúrán (Deprivation) (Akil tanyája)

Menj el Akil tanyájára, és kérdezd meg Randolphot, hogy érzi magát. Elpanaszolja, hogy leszokott az ivásról, de azóta minden baja van. Létezik egy gyógynövény, ami kigyógyíthatná a dologból, de ezt csak Sagittától lehetne beszerezni, és ő nem tud elmenni oda. A feladatod egyszerű, vedd meg Sagittától a gyógyfőzetet (300 arany), és vidd vissza Randolphnak.

Legénység nélkül nincs utazás (No traveling without a crew) (bárhol)

Amint beszélsz valakivel, akit felvehetsz a csapatodba, azonnal megkapod ezt a küldetést. A feladat annyi, hogy toboroznod kell egy nyolc főből álló legénységet a hajódra. A lehetséges jelöltek:

Milten (Kolostor), Lares (Khorinis, kikötő), Mario (Khorinis, kikötői kocsmá), Vatrás (Khorinis), Diego (Khorinis, felsőváros), Lester (Xardas tornya), Angar (Bengar tanyája), Wolf (Bengar tanyája, vagy Onar tanyája, ha nem csináltad meg az 'Egyedül és védtelenül' küldetést), Bennet (Onar tanyája), Gorn (Onar tanyája), Lee (Onar tanyája), Biff (bányavölgy)

Ki lesz a kapitány? (Who will be my captain?) (bárhol)

Ezt a küldetést felveheted úgy, hogy tanácsot kérsz a legénységedtől, hogy ki legyen a kapitány, de mehetsz közvetlenül a jelöltekhez is. Három kapitány közül kell választanod, és mindegyiknél meg kell csinálnod egy küldetést is.

Jorgen (Kolostor): csináld meg a 'Vissza a hajóhoz' küldetést

Torlof (Onar tanyája): kérdezd Torlofot a tengerészetről, és elmondja, hogy csak akkor lesz a hajód kapitánya, ha a bányavölgyben beengeded az orkokat a várba. Menj át a bányavölgybe, és a várban a rácsos kapu jobb oldalán (belülről nézve), a mellvéden találod a Főkapuőrt. Ide a barakképületen keresztül tudsz bejutni. Verd meg a kapuőrt, és vedd el a kulcsát (vagy ne verd meg, hanem lopd el tőle). Menj be a kapuszobába, ami erről a mellvédről nyílik, és bent húzd meg a kapcsolót. Ha megvagy, menj vissza Torlofhoz. Így már hajlandó kapitányként elszegődni a hajódra, egészen pontosan 2500 aranyért...

Jack (Világítótorny): menj fel Jackhez a világítótornyba, és kérdezd a tengerészetről. Beszélj vele tovább erről a témáról (tehát ne mondd neki azt, hogy csak egy ötlet volt), és végül arra a következtetésre jut, hogy kellene valaki, aki vigyáz helyette a világítótornyra. Tud is egy jelöltet a dologra: Brian, Harad régi tanonca. Menj a városba, és beszélj Brian-nel, majd menj vissza a világítótornyba, és máris felfogadhatod Jacket kapitánynak.

Vissza a hajóhoz (Back to the Ship) (Kolostor)

Ez Jorgen kapitányi küldetése. Pyrokarral kell beszélned, hogy Jorgen a kapitányod lehessen, és tőle kapod ezt a küldetést. A feladat egyszerű: Xardas tornyát kell megtisztítanod a démonoktól (a legfelső szinten a Démon lorddal vigyázz). Ha elvégezted a feladatot, beszélj újra Pyrokarral, majd Jorgennel.

Egy hajóra van szükségem (I need a ship) (Kolostor)

Ezt a küldetést akkor kapod, amikor a Kolostor titkos szobájában megtalálod a tengeri térképet Irdorath szigetéhez (pontosabban akkor, amikor megnézed ezt a térképet). Első lépésként legénységet kell toboroznod, és találnod kell egy kapitányt is. Amint találkozol valakivel, akit felvehetsz a csapatodba, megkapod a 'Legénység nélkül nincs utazás' küldetést, illetve ha egy csapattagtól megkérdezed, hogy szerinted ki lehetne a kapitány, akkor megkapod a 'Ki lesz a kapitány?' küldetést is. Ezek felvételével nem nagyon kell foglalkoznod, automatikusan fel fogod venni őket, a másodikat például úgy is felveheted, hogy a leendő kapitányjelöltet megkérdezed, hogy elvállalná-e. Csináld meg azt a két küldetést, mielőtt ezt folytatod. A hajót, amit meg kell szerezned, a kikötőben találod, menj le egészen a kikötő déli végébe, és innen egy sziklakapun keresztül jutsz a Lovagok mólójához. Lovagként és Mágusként egyszerűen megszerezheted a hajót, csak beszélj az őrkkel. Zsoldosként azonban más a helyzet. Először beszélj Leevel a hajóról, majd menj a városba, és beszélj a bíróval. Egy engedélyt

kell szerezned tőle, amihez mindössze az kell, hogy megcsináld az 'A bíró lakája' küldetést (lásd 3. fejezet, Csapatfügő küldetések). Ha azt a küldetést teljesítetted, akkor most megszarolhatod a bírót, és máris készít neked egy engedélyt. Ezt kell felmutatnod az öröknek, hogy felengedjenek a hajóra. Amint feljutottál, Girion lejön a felsővárosból a hajóhoz, beszélj vele, majd beszélj a kapitányoddal. Megkapod a kapitányi kabin kulcsát, nincs más dolgod hátra, mint bemenni a kabinba (a hajó tatján, a felső szinten találsz), és hátramenni az ágyhoz. Amint fellépsz az emelvényre az ágyad felé, kezdődik az utolsó fejezet.

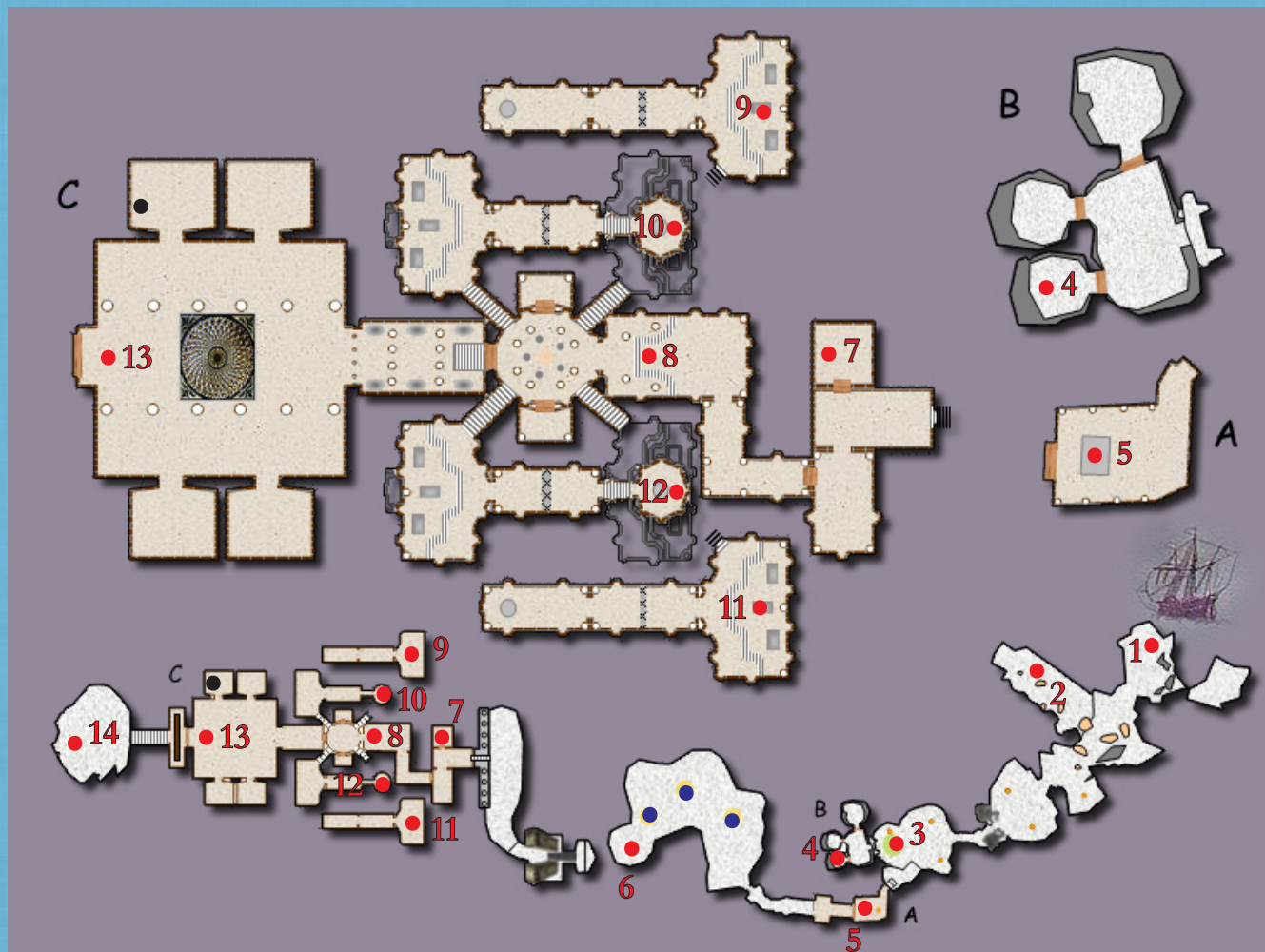
Tippek az Ötödik Fejezethez

- *Lélek Elixír, Élet Elixír*: mindkét elixírből vehetsz egyet Zuristól ebben a fejezetben (a város piacterén).
- *Vakondpatkány zsír*: mivel ehhez a tárgyhoz nagyon nehéz korábban hozzájutni (Akil farmján a két testvér közül az egyiknél lesz. Ha összeugraszod őket, és egyikük meghal, nem gond, mert a Bányavölgyben tett első látogatásunk után még holttesténél is megtalálhatjuk a vakondpatkány zsírt. Ha nem halt meg, akkor beszélgessünk vele és akkor ő maga kínálja nekünk.), ezért ez itt az alkalom, hogy szerezz egyet. Amint feljutsz a hajóra, menj le a raktérbe, és a földön találsz egyet. Ezután menj el a nagy északi erdőben abba a barlangba (északon, közepen), ahol egy vasrács zárja el az utadat. A zsírral végre el tudod fordítani a csörlőt, és bejutsz a barlang többi részébe. Miután kipakoltuk az eszméletlen mennyiségű piát, menjünk el Vinohoz Lobart farmjára, és beszélgessünk vele. Kapunk némi xp-t. (Gyanúm, hogy mágusként a barlangban talált könyvet eladhatjuk Goraxnak a Monostorban, minthogy a borkészítésről szól.)
- *Mauzóleum*: ha már minden lényt kiirtottál, minden feladatot megcsináltál és még mindig egy kicsit fejlődni szeretnél, mielőtt elmész Irdorath szigetére, akkor menj Onar farmja mögé. Itt találsz egy régi mauzóleumot, amelyben látszólag csak két szarkofág található. Ám a szarkofágok mellett a falban egy-egy kapcsoló található. Nyomd meg ezeket, majd menj le a kinyíló titkos „ajtón”. Az alagútban szedj össze mindent, amit találsz. Lesz ott egy levél is, mely inkább csak figyelmeztető, hogy Árnyékok Ura Inubis fogadtatására majd számíthatunk. Ha sorra bemegyünk mindhárom terembe, ott leverjük az ácsorgó csontvázat és kinyitjuk a nála talált kulccsal a ládát, akkor amint becsukjuk, megjelenik mögöttünk egy csontvázmágus és megpróbál minket megfagyasztani. Érdemes elsőnek őt levágni, aztán a haverjait. Ezt még kétszer eljátsszuk a másik két teremben. Ekkor mentsünk egyet, majd igyunk meg egy gyorsaság elixírt. Ha pl. a „középső” teremben állunk, amint kilépünk onnan a jobb és bal oldali folyosóra manifesztálódik egy-egy csontvázmágus, s elkezd „gyártani” a csontvázakat. Velük próbáljunk meg gyorsan végezni, majd térjünk rá Inubis úrra és két kedves Árnyéklordjára, majd azért beszélgessünk el a gazdátlanul maradt csontvázakkal. Itt jó eséllyel szintet is léphetünk. (A.)

6. FEJEZET

6. fejezet - Irdorath csarnokai (The Halls of Irdorath)

Egy átvezető videó után kis legénységgel megérkeztek a szigetre, ahol Irdorath Csarnokai, a gonosz legfőbb temploma található. Az egyetlen küldetés ebben a fejezetben az 'Irdorath Csarnokai'. Ha esetleg a negyedik fejezetben az utolsó sárkány után nem töltötted fel Innos Szemét, akkor ezt itt és most tedd meg.



- 1 Kikötő
- 2 Ork sámán
- 3 Barlangi troll
- 4 Pedro (csak akkor jutsz be hozzá, ha van kulcsod)
- 5 Ork tábornok (nála van a kulcs Pedrohoz)
- 6 A Sárkányok Atyja
- 7 Sárkánytojás ital + alkímista munkaasztal
sötétkék pontok: sárkánytojás kupacok

- 8 Mario (ha magaddal hoztad)
- 9 Jobb alsó terem (kapcsolók: bal, középső, jobb)
- 10 Jobb felső terem (kapcsolók: középső, bal, jobb)
- 11 Bal alsó terem (itt csak egy kapcsoló van)
- 12 Bal felső terem (kapcsolók: középső, jobb, bal)
- 13 Fekete mágus
- 14 Főellen: Élőhalott Sárkány
fekete pont: Hatalom Szeme (kulcs a kapuhoz)

Irdorath csarnokai (The Halls of Irdorath)

Ez a küldetés kell ahhoz, hogy bejuss a főellenfélhez. Először is menj le a hajóról a rámpán, és indulj el egyenesen előre. Itt nem fogsz elágazásokat találni, egyetlen úton lehet haladni egészen a csarnok faláig, ahonnan egy barlangban kell továbbmenned. Két kitérőt tehetsz azért, rögtön a hajónál balra találsz néhány tűzvaránt, a barlangbejárat előtt pedig jobbra van még egy ork sámán egy kis emelkedő végén. A barlangot követve egy nagyobb terembe jutsz, ahol az orkokon kívül egy Barlangi Troll is van. Innen van egy kijárat egyenesen lefelé, a terem túloldalán, illetve egy másik, egy kőteraszon, a baloldali fal végében. Menj először a kőterasz felé. Itt találod az ork vezért, akinél találsz egy kulcsot. Amikor ebbe a terembe érsz, kapsz egy naplóbejegyzést is, de mivel

pillanatnyilag nem látsz továbbvezető utat, menj vissza a trollos terembe. Menj most a hátsó fal kijáratán, és egy kis raktárba jutsz, amiben három ajtó van. Menj be mindegyiken (az ork vezér kulcsára szükséged van ehhez), és a tárgyakat szedd össze, illetve beszélj Pedroval. Ne öld meg, hanem inkább vezesd vissza a hajóhoz (az úton megint orkok lesznek, és a hajót is megtámadták közben). A hajón beszélj vele újra, és kérdezd meg tőle, hogy juthatsz a sziget belsejébe. Beszélj Miltennel, és mondd meg neki, hogy megtaláltad Pedrot. Ha elhozta magaddal Mariot, akkor most beszélj Lesterrel, és megtudod, hogy ő lelépett a hajóról az ork támadás alatt, illetve azt is, hogy ő valójában végig Beliar oldalán állt.

Menj vissza a barlangba, egészen az ork főnök szobájáig. Itt mind a jobb-, mind a baloldali fal hátsó részén találsz egy fáklyát. Ezek a fáklyák nem világítanak, ezért nem könnyű észrevenni őket, egy 'Fény' varázslat sokat segíthet itt. Először húzd meg a baloldali fáklyát, majd a jobb oldalon lévő. Ez utóbbi egy kicsit trükkös, ha közvetlenül elé állsz, akkor nem tudod meghúzni, úgyhogy menj egy-két lépést hátra, amikor ezzel próbálkozol. (Ha beszélsz Pedroval, miután visszaértetek a hajóra, ő elmondja azt is, hogyan juthatsz be a titkos átjárón. A.) Menj át a titkos ajtón, ami a szoba hátsó falában megnyílt, de vigyázz, a következő kis teremben a bal oldalon egy Kutató áll, ha közel vagy hozzá, amikor meglát, akkor megátkoz (ha nincs veled Vatrás, akkor ez ellen itt már semmit nem tudsz tenni, hacsak nem hoztál magaddal még Pyrokar „adományából”). Menj tovább a járatokon, amíg egy nagy barlangcsarnokba jutsz. Ezt alaposan derítsd fel, szedd össze az össze sárkánytojást, és a csarnok végében, a ládák mellett találsz egy régi levelet is, ezt olvasd el. Ha minden megvan, beszélj a terem baloldalán Feodaronnal, a sárkányok apjával, majd amikor megtámad, öld is meg.

A sárkány mögött egy szakadékot látsz, aminek a túloldalán két őrtorony magaslik. Ha elolvastad a régi levelet, akkor már valószínűleg tudod, mit kell csinálni: fogj egy íjat (számszerű is jó), és mindkét toronyban lödd meg a híd kapcsolóját. (Ha ez nem jut eszünkbe, visszafuthatunk Diegohoz, aki mindig ellát bennünket hasznos tanácsokkal. De ő is csak ezt a módszert fogja javasolni. A.) Rögtön látni is fogod az eredményt, egy híd kúszik ki a másik oldal padlózatából, és átíveli a szakadékot. A tornyokat átkutathatod (vigyázz, a baloldali torony előtt itt is van egy Kutató), majd indulj tovább. Egy templom bejáratához jutsz, menj be, és menj át az első ajtón, amit a jobboldali falban találsz. Egy kis laboratóriumba jutsz, mindenképpen vedd magadhoz a receptet és a naplót, illetve olvasd is el mindkettőt. Az alkímiaasztalnál először töltsd fel újra Innos Szemét, majd készítsd el a Sárkánytojásitalt, amit igyál is meg rögtön (kell hozzá egy fekete gyöngy is!!!).

Menj vissza a folyosóra, és indulj el a másik irányba. Amint átmész a boltív alatt, kapsz egy új naplóbejegyzést, és megtámad egy csapat csontváz, egy árnyéklord kíséretében. Öld meg őket, és az árnyéklord kulcsával nyisd ki az ajtót a jobboldali falban. Ha magaddal hozta Mariot a szigetre, akkor őt a következő nagyobb teremben találod, öld meg a csontvázaival együtt (és vedd el tőle az Almanachot!). Menj tovább az egyetlen átjárón, és egy kör alakú terembe érsz. Veled szemben egy zárt ajtó van, jobbra és balra minden átlóban egy-egy lépcső (összesen tehát négy), illetve ha a terem közepén állsz, akkor pontosan jobbra és balra pedig egy-egy ajtó látszik. Az ajtók egy-egy kisebb terembe vezetnek, ahol semmi nincs, csak két-két kapcsoló. Ezek az ajtók zárva is vannak, de ha elindulsz valamelyik átlós lépcsőn, akkor az út végén, a rácsnál megjelenik a Kulcsmester, és az ő megölésével hozzájutsz az ajtók kulcsához. Attól függően, hogy ezeket milyen sorrendben húzod meg, kinyílik az adott oldalon, az egyik átlós lépcső végén lévő teremben egy rács. Végig kell járnod mind a négy átlót, és ott aktiválnod kell az adott járáshoz tartozó nyitószerkezetet. A járatok végén talált kapcsolókat a következő sorrendben kell aktiválnod (az irányok a kör alakú terem közepén állva, a zárt ajtó felé nézve értendők):

- Bal oldalon felfelé: Középső, Jobb, Bal
- Bal oldalon lefelé: itt csak egy kapcsoló van.
- Jobb oldalon felfelé: Középső, Bal, Jobb
- Jobb oldalon lefelé: elsőre itt is csak egy kapcsoló van, de miután ezt megnyomta, rögtön három lesz. A kombináció: Bal, Középső, Jobb

6. FEJEZET

Amint ezzel kész vagy, menj vissza a kör alakú terembe, nyomd meg mind a négy frissen kiemelkedett kapcsolót, majd a kiemelkedő ötödik kapcsoló megnyomására végre kinyílik az ajtó is. Menj át rajta, és intézd el a Feketemágust az oszlopcsarnokban, majd vedd el a kulcsát és a levelét. A papírt olvasd is el rögtön, és a jobboldali fal hátsó felén lévő teremben megtalálod a Hatalom Szemét. Menj az oszlopcsarnok végében a hatalmas kétszárnyú ajtóhoz, és nyisd ki a varázsige és a szem segítségével. Ha nem sikerül, akkor állj hátrébb, néhány lépésnyire kell állnod az ajtótól, hogy a dolog működjön.

Az ajtó túloldalán, a lépcső tetején vár rád a főellenfél, a beszélgetés után már csak őt kell megölnöd (de vigyázz, mert ha túl közel mész/kerülsz a falhoz, ott rácsok nyílnak ki és ork csontvázak támadnak rád - mintha nem lenne elég a főellen). A videó után (ha akarsz, visszamehetsz még a csontváz sárkányhoz és még kizsigerelheted) indulj vissza a hajóhoz, és útközben beszélj a legénységed néhány emberével, akik utánad jöttek. A hajón beszélj a kapitánnyal, és már nézheted is a játékvégi filmet, illetve a stáblistát.

GOthic II

Gothic 2 magyar nyelvű útmutató

Írta: Drake

Előszó

A leírás során megpróbálok mindent a magyar fordítás szerint írni, de mivel pillanatnyilag nincs még sem teljes magyarítás, sem angol verzió, néhány helyen elkerülhetetlenül német szavakat fogok használni. Amint meglesz az idevágó magyarítás, ezeket átírom. Mivel még nem játszottam végig a játékot minden fajta karakterrel, vannak dolgok, amikben bizonytalan vagyok, ezeket megjelöltem. Ha lesz pontosabb információ, akkor ezeket azonnal beírom. Ha valaki tud valamit ezzel kapcsolatban, az írjon!

Irányítás

Erre nem akarok nagyon kitérni, hiszen minden beállítható a menüből. Az egyetlen dolog, ami fontos lehet, az a Játék menüben a 'Gothic 1 irányítás'. Ha ezt kikapcsolod, akkor csatában az egérgomb megnyomásával ütsz, ami ugyan lényegesen egyszerűbb, mint a bekapcsolt beállításnál, viszont csak egyféle ütést tudsz egérrel végrehajtani, és ez az előre támadás. Ezzel a karakter nemcsak támad egyet, hanem előre is lép közben, ami általában nem kifizetődő. Az oldalas ütések ebben az esetben a 'Del' és 'Page Up' gombokkal tudod kivitelezni (az 'End' gombbal, vagy a jobb egérgombbal védekezel), ami szerintem kényelmetlenebb, mint a következő megoldás. Ha bekapcsolod az opciót, a harc ugyanúgy megy, mint a Gothic első részében, azaz az egérgomb megnyomása mellett egy irányt is meg kell nyomnod a támadáshoz. Ez azért fontos, mert az oldalsó irányokkal így csak megsuhintod magad előtt a fegyveredet, de nem lépsz semerre (mint a 'Del'/'Page Down' az előző beállítással). Ezzel a módszerrel megteheted azt, hogy csak jobbra-balra lóbálsz a fegyvert, amit ha a megfelelő időzítéssel csinálsz, a legtöbb ellenfelet kordában tudod tartani anélkül, hogy meg tudnának sebezni. Ez később, kétkezes fegyverekkel még hatékonyabb, gyakran olyan ellenfeleket is le tudsz így győzni, akiknek 2 (!) ütésébe belehálnál. Ha a W-S-A-D gombokkal mozogsz, akkor sokkal kényelmesebbnek fogod találni a Gothic 1 beállítást, míg ha az irány gombokat használod mozgásra, akkor lehet, hogy a kikapcsolt beállítás lesz szimpatikusabb. Mindenesetre próbáld ki mindkettőt, és használd azt, amelyikkel kényelmesebben tudod kivitelezni a támadásokat.

Az irányítás többi része pusztán ízlés kérdése.

Ha egykezes fegyverekkel harcolsz (amit a játék elején elég sokat fogsz), akkor itt egy technika azok ellen az ellenfelek ellen, akik fegyverrel rontanak rád. Üss kettőt (ez egy teljes kombó, amíg nem tudsz jobban bánni a fegyverekkel), majd védekezz egyet. Hamar észre fogod venni, hogy bár nem minden ütést védesz így ki, minden alkalommal, amikor a védekezésre nyomsz, egy támadás pont akkor fog jönni. Ezzel a módszerrel az ellenfelek támadásainak felét ki tudod blokkolni, ami azt jelenti, hogy kétszer annyi idő van, hogy sebezzen eleget, hogy az ellenfél megfeküdjön :)

Bevezetés

A Gothic 2 (mostantól G2) története ugyanott folytatódik, ahol az első rész véget ér, tehát annak, aki az első részt is végigjátszotta, ismerős lesz a kerettörténet. Annak, aki nem, álljon itt egy rövid összefoglaló az első rész történetéről:

Myrtana királysága nehéz időket élt. Ugyan minden ellenségüket le tudták győzni, mégis akadt egy, aki sorra hódította meg az emberek területeit: az orkok. Az orkok brutális ereje és számbeli fölénye ellen a király csak egyféleképpen tudott védekezni, mágikus ércből készített fegyverekkel és vértézettel szerelte fel katonáit. Azonban ilyen érc az egész birodalomban csak egyetlen helyen, Khorinis bányáiban volt fellelhető, és ott is csak nagyon lassan tudták a föld mélyéről a felszínre hozni. A király, mivel sürgette az idő, kegyetlen döntésre szánta el magát: mindenkit, aki csak a legcsekélyebb büntetést is elkövette, a bányákba száműzték, és kényszermunkára ítélték. Hamarosan egy hatalmas büntetőkolónia jött létre Khorinis szigetén. Ám a király nem elégedett meg ennyivel, felfogadott egy csapat varázslót, hogy hozzanak létre egy védőburkot a bánya körül. Ám valami félresikerült, és a burok nem egészen olyan lett, mint amilyennek szánták. A burok kiterjedt az egész bányavölgyre, és meggátolta, hogy bármilyen élőlény elhagyja a völgyet: tehát befelé lehetett menni, de kifelé nem. Tulajdonképpen ez még

nem lett volna probléma, hisz a félresikerült varázslat tökéletes börtönt teremtett az elítéltek számára, viszont az már annál nagyobb baj volt, hogy míg a kolónia őrei a varázslat létrejöttét figyelték, egy csapat elítélt fellázadt, és hamarosan az egész kolónia az ő kezükben volt.

A királynak nem volt választása, alkudnia kellett a kolónia újdonsült vezetőivel. Minden hónapban felszerelést, ételt, italt, fegyvereket, vértet, sőt, nőket küldött be a kolóniára a drága ércért cserébe. A kolónia vezetője, Gomez, az Ércbáró a legerősebb gazfickókból sereget verbuvált maga köré, és az elítélteknek védelmet ajánlott cserébe azért, hogy a bányájában ércet termeljenek.

A burkon belül maradtak a varázslók is, összesen tizenhárman (hat tűzmágus, hat vízmágus, és Xardas, a csapat vezetője). A varázslók szövetségre léptek Gomezzel, és nekiláttak, hogy megfejtsek, mi ütött ki balul a varázslat létrejöttékor. Azonban nem volt nagy az egyetértés köztük, így először Xardas vált ki közülük, és vonult félre a színről, mert ő a nekromanta varázslatban, illetve a démonidézésben vélte megtalálni a választ, és ez sokaknak nem tetszett. Ezután kiváltak a vízmágusok is, akik szerint a kitermelt ércet fel lehetett volna használni arra, hogy mágikus erejével lerombolják a burkot. A vízmágusokhoz csatlakozott egy csapat elítélt, mind válogatott harcosok, akik eltökélték, hogy megvédik a varázslókat, és kitermelik az ércet, hogy a burkot lerombolhassák. Így jött létre az Új tábor, és az Új bánya, egy másik érc-lelőhelyen. Ekkor lett az eredeti város neve is Régi tábor, a bányájuké Régi bánya.

Voltak azonban, akik szellemi úton próbálták megtalálni a kiutat, ők létrehoztak egy harmadik tábor, a Szekta tábor, és egy misztikus entitásnak, az Alvónak kezdtek hódolni, aki álmaikban azt ígérte nekik, hogy segít lerombolni a burkot, és kiszabadítja őket.

Itt lép be a képbe főhősünk, akit a játék kezdetén elítélnek, és belöknek a burkon belülre. Emberünk egyből a kiutat próbálja meg megtalálni, de ehhez előbb alaposan körbe kell járnia az egész völgyet. Hamarosan kiderül, hogy az Alvóként ismert entitás valójában egyős-öreg ércdémon, Beliarnak, a gonosz istennek földi manifesztációja. Az Alvót a völgyben élő orkok idézték meg réges-régen, és a föld alatt hatalmas templomot építettek neki. Hogy legyőzhesse, hősünknek több szövetséget is kell kötnie, még egy száműzött ork sámán segítségére is szüksége van. A dolgot bonyolítja, hogy időközben az amúgy sem rózsás kapcsolat a Régi és az Új tábor között elmérgesedik, amikor a Régi bányát előnti a víz...

Névtelen főhősünknek mégiscsak sikerül valahogyan véghezvinnie a lehetetlent, és Xardas, a nekromanta segítségével legyőzi a démont, ám nagyon nagy árat kell fizetnie: a démon legyőzésekor a templom összeomlik, és emberünket maga alá temeti a törmelék.

Itt kezdődik a második rész, az Alvó megsemmisülésével a burok leomlik, és a foglyok kiszabadulnak a bányavölgyből, elárasztva Khorinis szigetét. Hősünket ugyan megóvja páncéljának varázsereje, és végül Xardas egy varázslattal ki is tudja hozni a templomból, de emberünk annyira legyengült az ott töltött napok alatt, hogy még a kardját sem nagyon tudja megemelni.

Fontosabb karakterek az első részből, akikkel itt is összefutunk majd:

Xardas • nekromanta, az első részben ő segít az Alvó fellelésében és elpusztításában.

Diego • első segítőnk az első részből, Gomez embere volt, és nem melleleg egy kalandozó csapat tagja.

Milten • tűzvarázsló, szintén a kalandozó csapat tagja.

Lester • az Alvó követője, a kalandozó csapat tagja.

Gorn • zsoldos, ő is a kalandozó csapat tagja.

Ezzel a négy karakterrel nagyon sokat találkozunk az első részben, mindegyikük legalább egy küldetésben a segítségünkre van, és nagyon jó barátaink.

Dexter • zugárus volt Gomez táborában, most bandita.

Lee • a Zsoldosok vezére volt, most is az.

Torlof, Lares, Wolf, Cord, Jarvis, Cipher, Buster • az Új tábor emberei voltak, tehát Lee emberei. Most mind Zsoldosok.

Angar • az Alvó követője volt, később a Szekta tábor vezére.

Grimes • A Régi Bánya egyik bányásza, most a Lovagoknak bányássza az ércet.

Karaktergenerálás:

Karaktergenerálás a játék elején egyáltalán nincs, de már itt érdemes eldönteni, hogy milyen karakterrel szeretnél játszani. Ugyan a játék elején egy darabig bárki elboldogul anélkül, hogy akár 1 tanulás pontot is elköltsön, egy bizonyos szint után már elengedhetetlen lesz, hogy karaktert fejlesszünk. Az első fejezetben majdnem minden küldetés megoldható tanulás nélkül, a kivételeknél ezt külön jelezni fogom. Aki többször is neki akar futni a játéknak különböző karakterekkel, annak érdemes először megcsinálnia mindent, amit karakterfejlesztés nélkül is lehet, mert ha ezután elmenti az állást, akkor azt fel tudja használni majd a többi fejlődési úthoz is. Ehhez hozzá tartozik az is, hogy a térkép nagy része már az első fejezetben is bejárható, és a szörnyek elég nagy százaléka alacsony szintű karakterrel is megölhető.

A Karakterlap (előhívása alapesetben 'B', vagy 'C') tagolása a következő: Jobb oldalon legfelül látod a céhet, amihez csatlakoztál, eleinte 'Céh nélküli'. Mellette közvetlenül a karaktered szintje, alatta az eddig gyűjtött tapasztalati pontjaid (a továbbiakban XP), illetve a következő szinthez szükséges XP. A következő sor a Tanulás Pontok (TP) mennyiségét mutatja. XP-t a szörnyek megölésével, és a küldetések teljesítésével kapsz. Amikor az XP eléri a következő szinthez szükséges értéket, szintet lépsz, és kapsz 10 Tanulás Pontot, amiből mindenféle képességeket tanulhatsz.

A karakterlap többi részét azok a dolgok foglalják el, amit tanulni tudsz. Ezek leírásánál kitérek arra is, hogy mennyi TP-be kerül a megtanulásuk/fejlesztésük.

Tulajdonságok (Erő, Ügyesség, Mana)

Ezek fejlesztése 1-1 arányban történik, tehát 1 TP 1-et ad az adott tulajdonsághoz.

Az Erő azoknak fontos, akik harcossal szeretnének játszani. Ez határozza meg, hogy milyen erős közelharcú fegyvereket tudsz forgatni. Ha kritikus ütést mérsz valakire egy ilyen fegyverrel (ld. még később), akkor az Erő értéke hozzáadódik a sebzésedhez.

Az Ügyesség határozza meg, hogy mennyire jó lőfegyvereket tudsz használni, illetve a siker kulcsa a tolvajképeségek használatakor. Az Ügyesség mindig hozzáadódik a lőfegyverek sebzéséhez.

A Mana, azaz a varázserő elsősorban a varázslóknak fontos, mivel minden varázslat elmondása Mana pontba kerül. Tulajdonképpen csak azt határozza meg, hogy a varázslatokból mennyit tudsz egymás után gyorsan ellőni, hiszen ha van egy kis idő, mindig tudsz italt inni. Viszont vannak varázslatok, amik elég drágák. Fontos lehet még a Mana a lovagoknak is, mert később nekik is vannak igen hatékony varázslataik.

Ide tartozik még, bár nem tanulható: az Életerő. Ez határozza meg, hogy mennyi sebzést vagy képes elviselni. Ez csak a szintedtől függ, induláskor 40, és minden szintlépésnél kapsz +12-t. Az Életerőt a szintlépésen kívül csak Élet Elixírekkel tudod növelni.

Fegyveres képzettségek (Egykezes harc, Kétkezes Harc, Íjak, Számszeríjak)

Ezek tanulása eredetileg szintén 1-1 alapon megy, de van egy kis különbség. Az egykezes és kétkezes harc kapcsolt képzettségek, ami annyit tesz, hogy ha valamelyik magasabb szinten van, mint a másik, akkor azt nem tanulhatod, csak úgy, hogy a másiktól is tanulsz. Ugyanez a helyzet az íjakkal és a számszeríjakkal. A három fokozat a képzetlen (10-29%), a harcos/lövész (30-59%) és a mester (60%+). Ha az egyik magasabb fokon van, és azt akarod tanulni, akkor minden növelés 2 pontba kerül, de ezért kapsz egy pontot a másik képzettségre is. Példa: van 60-as egykezes harcod, 30-as kétkezes, és egykezest akarsz tanulni. Ahhoz, hogy az egykezest megnövelj 5-tel, 10 TP-t kell elköltened, viszont a kétkezes is nő 5-tel.

A közelharcos képzettségek egyik hatása, hogy a % arányában kritikus ütések fogsz bevenni. Ilyenkor az Erő hozzáadódik a sebzésedhez. Ez azt jelenti, hogy 100% esetén minden ütésed kritikus, míg 50%-nál kb. minden második. Harcosoknak elég fontos. A másik hatás az ütéskombinációk végrehajtása. A képzettség fokától (képzetlen/harcos/mester) függően az egymás utáni előreütések rendre 2-3-4 ütések kombinációkat eredményeznek, illetve mesterfokon a kombó vége egyben rögtön a következő eleje is lehet.

A lőfegyvereknél más a helyzet, itt minden találat kritikus, és a % azt határozza meg, hogy milyen eséllyel találsz el az ellenfeleket. Természetesen közeli ellenfelekre bonuszokat kapsz, szóval egy bizonyos távon belül azért általában találsz, még alacsony képzettséggel is.

Egyszeri szakértelmek (Zsebmetszés, Zárnyítás, Lopakodás)

Ezeket csak egyszer kell megtanulnod, nincsenek szintjeik, értékük, vagy további lehetőségeik. Minden egyszeri szakértelem 5 TP-be kerül.

A **Zsebmetszés** hasznos lehet, de a Tolvajcéh küldetéseit kivéve sehol máshol nem szükséges, legfeljebb egy kis pénzt kereshetsz vele. Csak akkor érdemes megtanulni, ha meg akarod oldani a tolvajcéh küldetéseit. Az Ügyességedtől függ, hogy tudsz-e lopni valakitől vagy sem, tehát csak akkor kapod meg a párbeszédben a zsebmetszés opciót, ha elég magas az Ügyességed, hogy lopj az illetőtől. Érdemes azért megfontolni még, hogy a sikeres lopásért XP-t kapsz, ha tehát fejlesztesz Ügyességet a játékban, akkor érdemes lehet mégis megtanulni. (Ezzel vitába kell szállnom: ha pénzt ugyan nem sokat, de xp-t biztosan kapunk eleget ahhoz, hogy gyakran erősen hozzásegít minket a szintlépéshez. Annál is inkább, mert bizonyos mennyiségű zsebelés után növekedik a megkeresett xp értéke is - függetlenül attól, hogy milyen fokozatú zsebmetszés volt szükséges. Főleg a NotR kiegészítővel játszva rengeteg potenciális „áldozat” van, így a vége felé már annyi xp üti a markodat, mintha egy igen erős ellenfelet győrnél le. Pusztán abból, hogy ráklikkelsz a „zsebmetszés” opcióra és sikerrel jársz! A.)

A **Zárnyítás** már sokkal hasznosabb, rengeteg olyan láda van, amit álkulcsokkal ki tudsz nyitni. Mindenképpen érdemes megtanulni. Az Ügyesség határozza meg, hogy amikor rossz irányba fordítod az álkulcsot, akkor eltörik-e vagy sem, de alapesetben a záruk kombinációi nem változnak, ha kimented/betöltöd az állást, tehát néhány álkulccsal bármit kinyithatsz, ha mentesz előtte...

A **Lopakodás** arra jó, hogy éjszaka, amikor az emberek alszanak, bemehess a házaikba. Igazából csak a tolvajcéh küldetéseikhez lehet rá szükséged, vagy az emberek kifosztásához :) (De azért mindent összevetve érdemes megtanulni! A.)

Összetett Képzettségek (Rúnakészítés, Alkímia, Kovácsolás, Állatok testrészeinek kinyerése)

Ezek mindegyike elég összetett, úgyhogy külön részletezem őket.

Rúnakészítés

Ezzel a szakértelemmel tudsz mágikus rúnákat, azaz varázslatokat készíteni. Akkor kapod meg a szakértelmet, ha megtanulsz legalább egy rúnát elkészíteni. A rúnakészítést csak a kolostorban tanítják, és csak varázslónak. Minden rúna elkészítésének megtanulása 5 TP-be kerül, és mindegyiknek van 1-2 anyagi komponense. A rúnák elkészítéséhez kell egy tekercs az adott varázslatról, az anyagi komponensek (amikor megtanulod a varázslatot, a tanító elmondja hogy mik ezek, és ez a naplóba is bekerül), és egy üres rúnakő. A rúnákat csak egy Rúnaasztalnál tudod elkészíteni. A Rúnakészítés a varázslónak nagyon fontos, mivel a rúnák nagy részét nem lehet megvenni, csak készíteni. A varázslatok közül érdemes minél többet megtanulni, mert az ellenfelek immunitásai elég változatosak. A Lovagoknak is lehetnek varázslataik, ezek megtanulása szintén 5 TP-be kerül varázslatonként, de ők ilyenkor rögtön megkapják a rúnát, nem kell azt még külön elkészíteniük.

Alkímia

Ezzel a szakértelemmel készíthetsz varázssitalokat. Minden recept megtanulása 5 TP-be kerül, és ezután bármikor készíthetsz a recept alapján varázssitalt egy Alkímiaasztalnál. A varázssitalok elkészítéséhez kell egy laborüveg, valamint az anyagi komponensek, azaz a növények. Háromféle italkategória van: a gyógyitalok, manaitalok, és az elixírek. Az első két kategória italai nevükhöz hűen az életerőd/manád aktuális értékét növelik. Ezeket csak sorban tudod megtanulni, tehát a közepes gyógyitalt csak akkor, ha az alapot megtanultad, stb. Az elixírek vagy a tulajdonságaidat növelik véglegesen (Erő, Ügyesség, Max. Mana), vagy a max. életerődet; illetve ott van még a Gyorsaság Elixírje, amittől 5 percen keresztül úgy sprintelsz, mint a villám. Ahhoz, hogy az elixíreket megtanuld, ismerned kell vagy a legerősebb gyógyital, vagy a legerősebb manaital receptjét. Az elixírek közül csak azt érdemes megtanulni, amit használni is fogsz. Harccsal valószínűleg nem fogsz Lélek Elixírt készíteni, viszont annál több Erő és Élet Elixírt. A Gyorsaság Elixírjét nem érdemes megtanulni, mert van valaki, aki el tudja készíteni neked.

Kovácsolás

Ezzel a szakértelemmel kardokat tudsz kovácsolni nyersacélból. Az első lépés mindenképpen a Saját kovácsolású kard megtanulása, ezzel kapod meg a szakértelmet is. Ezután a következő fejezetekben újabb fegyverek készítését sajátíthatod el. Igazából nem nagyon érdemes őket megtanulni, mert ha alaposan körbejárod a térképet fejezetről fejezetre, és mindig megversz mindenkit, akit csak tudsz, akkor folyamatosan jobb fegyvereid lesznek, mint amiket kovácsolni lehet. Annyi pénzt nem kapsz a fegyverekért, hogy megérje. Kivétel ez alól az utolsó két fegyver, amiket csak akkor tanulhatsz meg, ha a Zsoldosokhoz csatlakoztál, és Sárkányvadász lettél. Ez a két fegyver a játék két legerősebb fegyvere (Érc Sárkányölő, Kétkezes Érc Sárkányölő), a normál, található/vehető fegyverek a közelükbe sem érnek. Az egykezes 90-et sebez (a legjobb normál egykezes fegyver 65-öt), a kétkezes pedig 110-et (a legjobb normál 80-at).

Állatok testrészeinek kinyerése

Ez a szakértelem arra való, hogy a megölt állatok/szörnyek tetemeiből kinyerj bizonyos komponenseket. Egy fajta testrész kinyerésének megtanulása 5 TP-be kerül. Ezeknek elsősorban az a haszna, hogy jó pénzért eladhatod őket, és ilyen szempontból nagyjából egyenértékű mindegyik testrész, mivel a drágábbakból általában kevesebbet találsz. Előfordulhat, hogy egy rúna elkészítéséhez is kell ilyen komponens, de azokat mindig meg tudod venni, emiatt nem érdemes ezt megtanulni. Fontos viszont, hogy aki Sárkányvadással játszik, annak érdemes megtanulnia a Sárkánypikkely és a Sárkányvér kinyerését, mivel az előbbi a jobb páncélokhöz, az utóbbi a két extra fegyver elkészítéséhez kell.

Ezen kívül érdemes lehet megtanulni a Tárnarák ollóinak kinyerését, mivel ezt elfogyasztva bárki visszanyeri az összes manáját; valamint a másik ilyen a Vérlegyek fullánkja. A Bányavölgy kastélyának egyik emeleti szobájában van egy jegyzet, aminek elolvasása után a Vérlegyek fullánkjának elfogyasztása teljes gyógyulást okoz. Nem csak harcosoknak ajánlott. Az összes többi testrész megtanulása egyéni döntéstől függ, bár néhányhoz van kapcsolódó küldetés, ezek általában csak pénzjutalommal kecsegtetnek.

Mágia

A mágiaának hat köre van, ezeket sorban kell megtanulnod. Ez határozza meg, hogy milyen erőás varázslatok rúnáit tudod használni (a tekercsek használatához nem kell). Mágiát csak Mágusként, a Kolostorban tudsz tanulni, és eleinte fejezetenként csak egy szintet. Minden kör megtanulása 5 TP-be kerül. Az első három szintet Parlan tanítja, a következő kettőt Karras, az utolsót pedig Pyrokar, miután jártál a titkos könyvtárban.

Alapvetően háromféle fejlődési út van: közelharc, íjászat, vagy mágia.

Közelharc

Ez a harcosok választása. Magas erő, és fegyveres jártasságok jellemzik, ellenfeleit közelharcban: karddal, baltával, kalapáccsal intézi el. Ajánlott azoknak, akik csak egyszer végig akarják vinni a játékot, illetve a kezdő játékosoknak, mivel ezzel az iránnyal lehet a játékot a legkönnyebben végigjátszani. Aki mindhárom fejlődési utat végig szeretné játszani, annak is érdemes először ezt az utat bejárnia, mert így nagyjából képet szerezhet az ellenfelek helyéről és erősségéről.

A harcosok legfontosabb tulajdonsága az Erő. Rögtön ezt követik a fegyveres képzettségek, ezen belül is az Egykezes illetve a Kétkezes Harc. Mivel ezeket egy bizonyos szint után csak együtt lehet fejleszteni, kénytelen vagy mindkettőt legalább 60-ig megtanulni. A játék első néhány fejezetében a legjobb fegyver egykezes (ez attól függ, mennyire vagy jó, van egy kétkezes is, de azt eleinte NAGYON nehéz megszerezni), ezért érdemes eleinte inkább ezt a képzettséget fejleszteni (a fegyver az Orkmészárló, erő 65, sebzés 65, már az első fejezetben megtalálható).

Az egykezes fegyverek nagy előnye, hogy sokkal gyorsabban támadsz vele, és magas Erővel hatékonyabban lehet vele harcolni, mint a kétkezesekkel, mivel itt már inkább az Erő lesz a befolyásoló, és nem a fegyver sebzése. A kétkezes fegyverekkel viszont messzebbre tudsz ütni, ergo kisebb az esélye annak, hogy az ellenfél eltalál.

Fontos lehet még harcosoknak a Gyógyitalok, illetve az Erő és Élet Elixírek receptje, valamint a Véralégy fullánkjának kinyerése. A céhek közül a Zsoldosok vagy a Milícia jöhet szóba, mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai egyaránt. A Milícia/Lovag két erőssége a jobb vértet, és a mágiahasználat, míg a Zsoldos/Sárkányvadász képes csak a legjobb fegyverek elkészítésére. Ha csak végig akarod ütni a játékot, akkor a Zsoldos az ideális, viszont ebben az esetben a játék elején nem érdemes az ellenfeleket még kisebb csapatokban sem (3+) megtámadni, mert elég hamar lecsapnak jó páncél híján. A Zsoldosoknak fontos a Sárkánypikkely és a Sárkányvér kinyerése, ebből készülnek a páncéljaik és a fegyvereik. A Milíciával eleinte könnyebb haladni, mert a jobb páncél (SOKKAL jobb) megkönnyíti a szörnyek csapatos levadászását, és míg a játék vége felé már nem olyan jelentős a páncélzat különbsége, a mágiahasználat ellensúlyozza a gyengébb fegyvereket.

Íjászat

A lőfegyverek használatához elsősorban magas Ügyesség kell, illetve a megfelelő lőfegyver ismerete. Az íj és a Számszeríj között a különbség az, hogy míg az íjjal gyorsabban tudsz lőni, a nyílpuskák nagyobb sebnek. Sajnos ez a gyorsabban lövés közel sem olyan jelentős, mint az első részben volt, ezért itt érdemesebb a Számszeríjat fejleszteni, a legjobb lőfegyverek úgyis ilyenek lesznek. Az egyetlen hátránya a Számszeríj tanulásának, hogy egészen az utolsó fejezetig, maximum 60-ig tanulhatod, így messzire nem leszel vele túl pontos. Ezt vagy varázslatokkal, vagy íjakkal tudod ellensúlyozni, bár az utóbbi elég sok TP-be kerül. Mivel a tolvajképessegekhez (Zsebmetszés, Zárnyitás) úgyis Ügyesség kell, ezeket mindenképpen érdemes megtanulni, így a tolvajcél küldetéseit is érdemes mindjárt megoldani. Mivel a Zsoldosok fő erénye a jobb közelharc fegyverek, érdemesebb az íjászoknak inkább a Milíciához csatlakozni. Mindenképpen érdemes még sebző varázslatok tekercseit gyűjteni, mert a hatótávjuk eleinte sokkal nagyobb, mint amilyen messzire az íjakkal találni tudsz. Ez azért fontos, mert mivel nem vagy jó közelharcban, érdemes mindig magasabbról, olyan helyről megtűzdelni az ellent nyilakkal, ahová ő nem tud feljutni. Ilyen helyek szinte mindenhol vannak, de gyakran olyan messze vannak a szörnyektől, ahová ellőni már majdnem lehetetlen, de a varázslatok (pl. Tűznyíl) még elvisznek odáig. Ebben is előnyt élveznek a lovagok, mivel ők megtanulhatnak varázsolni, és a varázslataik között vannak támadó jellegűek is.

Mágia

A varázsló talán a legnehezebb választás, de bizonyos szempontból a legkönnyebb is. Könnyű, mert a megfelelő varázslat ismeretében a szörnyek megölése gyerekjáték, de nehéz, mivel a varázslatok megtanulása attól függ, hogy melyik fejezetben vagy. Ez sajnos azt jelenti, hogy bár sokkal könnyebben megölheted a szörnyeket, nem fogod tudni ezt a játékban olyan hamar megtenni, mint a másik két fajta karakterrel. Fontos még hogy magasabb szinten elég nagy területre ható sebző varázslatok vannak, amiből 1-2 elég egy egész csapat szörny megölésére. Aki a varázslót választja, készüljön fel rá, hogy sokat fog az ellenfelek elől futni. A mágusoknak a legfontosabb a Mana, illetve a varázslatok rúnáinak megtanulása. Fontos még a Manaitalok receptje, mert nincs annyi manaital a játékban, amennyit nem tudsz felhasználni, hacsak nem vagy képes ilyeneket főzni magadnak. Szintén idevág a Tárnarák ollóinak kinyerése, magas szinten sokkal hatékonyabb, mint a manaitalok; valamint a Lélek Elixír, magától értetődő okokból. Mivel a Mana és a rúnák rengeteg TP-t felemésztenek, nem nagyon érdemes fegyveres harcot tanulni. Az Erő és az Ügyesség is csak a fegyverek használatához és a tolvajképessegekhez kell, de ezekre a varázslónak elvétve, ha egyáltalán van szüksége.

A céhek közül csak a kolostor jöhet szóba, itt nincs alternatíva.

Tanárok

Itt megtalálhatod, hogy mit kitől lehet megtanulni, illetve, hogy mi a feltétele annak, hogy az illető tanítson. A sorokat a következőképpen kell értelmezni:

[Név] (hol találd) - [meddig tanít, ha ennél már jobb vagy, akkor nem tud] - [mit kell tenned, hogy tanítson, ha itt egy csoport nevét (vagy többét) látnál, akkor oda kell tartoznod, hogy az illető tanítson]

Erő

Karl (Khorinis, kikötő) • maximum 30 • fizetned kell neki 50 aranyat (vagy ha találsz egy Innos szobrot, add oda Eddának és akkor ingyen tanít)

Harad (Khorinis, alsóváros) • maximum 50 • tanítványként kell szegődnöd mellé

Mortis (Khorinis, kaszárnya) • maximum 60 • Milícia/Lovag

Ingmar (Khorinis, tanácsháza) • maximum 90 • Lovag

Torlof (Onar tanyája) • maximum 90 • Zsoldos/Sárkányvadász, vagy Céh nélküli

Opolos (kolostor) • maximum 70 • Tanonc/Mágus

Brutus (bányavölgy, vár) • maximum 75 • meg kell találnod Den hulláját, vagy fizetned 200 aranyat

Feros (bányavölgy, vár, 4. fejezettől) • maximum 70 • meg kell találnod a kardját

Ügyesség

Lares (Khorinis, kikötő) • maximum 30 • nincs követelménye

Diego (Khorinis, felsőváros, 3. fejezettől) • maximum 100 • meg kell keresned az erszényét

Cassia (Khorinis, tolvajcéh) • maximum 90 • csatlakoznod kell a tolvajcéhhez

Ruga (Khorinis, kaszárnya) • maximum 60 • nem Zsoldos/Sárkányvadász

Torlof (Onar tanyája) • maximum 90 • Zsoldos/Sárkányvadász, vagy Céh nélküli

Feros (bányavölgy, vár, 4. fejezettől) • maximum 70 • meg kell találnod a kardját

Mana

Vatras (Khorinis, alsóváros) • maximum 50 • nincs követelménye

Albrecht (Khorinis, tanácsháza) • maximum 100 • Lovag

Parlan (kolostor) • maximum 100 • Tanonc/Mágus, Lovag

Pyrokar (kolostor) • maximum 250 • Mágus, Lovag

Milten (hajó, 6. fejezetben) • maximum 200 • nincs követelménye

Egykezes Harc

Alrik (Khorinis, kikötő) • maximum 30 • el kell hoznod a kardját

Wulfgar (Khorinis, kaszárnya) • maximum 60 • nem Zsoldos/Sárkányvadász (ha hajnal 5 - 7 óra között mész oda, ingyen hozzájuthatsz 2 ponthoz az egykezes fegyverhasználatban függetlenül a választott csapattól! A.)

Cedric (Khorinis, tanácsháza) • maximum 90 • Lovag

Buster (Onar tanyája felé az úton, egy tóparti kunyhó mellett) • maximum 30 • meg kell verekedned vele, és le kell győznöd (nem ölheted meg)

Cord (Onar tanyája) • maximum 90 • Zsoldos/Sárkányvadász, minimum 30 Egykezes Harc

Lee (Hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Keroloth (bányavölgyi vár) • maximum 60 • nincs követelménye

Hokurn (bányavölgy, folyóparti barlang, 4. fejezettől) • maximum 100 • alkoholt kell vinned neki

Girion (Hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Kétkezes Harc

Wulfgar (Khorinis, kaszárnya) • maximum 60 • nem Zsoldos/Sárkányvadász

Girion (Khorinis, tanácsháza) • maximum 90 • Lovag

Cord (Onar tanyája) • maximum 90 • Zsoldos/Sárkányvadász, minimum 30 Kétkezes Harc

Lee (Onar háza, 4. fejezettől) • maximum 100 • minimum 90 Kétkezes Harc, 1000 arany

Gorn (Hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Babo (kolostor) • maximum 70 • Tanonc/Mágus

Keroloth (bányavölgyi vár) • maximum 60 • nincs követelménye

Hokurn (bányavölgy, folyóparti barlang, 4. fejezettől) • maximum 100 • alkoholt kell vinned neki

Íjak

Bartok (Khorinis, alsóváros) • maximum 60 • nincs követelménye (beszélj Bosperrel a tanítványáról)

Niclas (Világítótorony közelében) • maximum 50 • nincs követelménye

Wolf (Onar tanyája) • maximum 90 • nincs követelménye

Diego (hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Számszeríjak

Ruga (Khorinis, kaszárnya) • maximum 60 • Milícia/Lovag, Mágus

Dragomir (a Taverna közelében) • maximum 60 • minimum 30 Ügyesség

Udar (bányavölgy, vár) • maximum 30 • nincs követelménye (beszélj Kerolothszal)

Wolf (hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Girion (hajó, 6. fejezetben) • maximum 100 • nincs követelménye

Egyszeri szakértelmek

A [meddig tanít] helyére itt az kerül, hogy ki mit tanít.

Cassia (Khorinis, tolvajcéh) • Zsebmetszés • csatlakoznod kell a tolvajcéhhez

Ramirez (Khorinis, tolvajcéh) • Zárnyítás • csatlakoznod kell a tolvajcéhhez, 150 arany

Jesper (Khorinis, tolvajcéh) • Lopakodás • csatlakoznod kell a tolvajcéhhez

Bartok (Khorinis, alsóváros) • Lopakodás • Bospertől kérdezd meg, hogy ki volt a tanítványa

Thorben (Khorinis, alsóváros) • Zárnyítás • be kell bizonyítanod, hogy megbízható vagy, majd utána fizetned 200 aranyat

Diego (hajó, 6. fejezetben) • Zárnyítás • nincs követelménye

Lares (hajó, 6. fejezetben) • Lopakodás • nincs követelménye

Rúnakészítés

A [meddig tanít] helyére itt az kerül, hogy milyen rúnákat ismer

Parlan (kolostor) • gyógyító és bűbáj varázslatok, élőhalott elűzés • Mágus

Karras (kolostor) • idézések • Mágus

Pyrokar (kolostor) • 6. kör, támadó varázslatok • Mágus

Hyglas (kolostor) • tűzvarázslatok • Mágus

Marduk (kolostor) • jég-/villámvarázslatok • Mágus

Milten (változó) • 2. kör, vegyes • Mágus

Vatras (hajó, 6. fejezetben) • minden rúna • Mágus

Albrecht (Khorinis, tanácsháza) • lovag rúnák • Lovag

Alkímia

Az Alkímiából mindenki meg tudja tanítani a gyógy- és manaitalokat, a [meddig tanít] helyére itt az kerül, hogy milyen elixírek receptjeit ismeri.

Ignaz (Khorinis, kikötő) • Gyorsaság Elixír • ki kell próbálnod a 'Felejtés' tekercset, amit kapsz tőle

Constantino (Khorinis, alsóváros) • Erő Elixír, Élet Elixír • tanítványként kell szegődnöd mellé, vagy ismerned kell az alkímiát

Neoras (kolostor) • Mana Elixír • Tanonc/Mágus

Sagitta (Sekob tanyája mögött egy barlangban) • Ügyesség Elixír • Napfényaloét kell vinned neki

Vatras (hajó, 6. fejezetben) • minden elixír • nincs követelmény

Kovácsolás

Itt nincs lista, az alapokat Harad tanítja meg, ha a tanítványa vagy, ha viszont nem, akkor Bennet vagy Dobar tud rá megtanítani. Az erősebb fegyverek elkészítését csak Bennet és Jan taníthatja meg, míg a két legerősebb fegyvert csak Bennet fogja ismerni. Harad Khorinis alsóvárosában van, Bennet Onar tanyáján, míg Jan a negyedik fejezettől a bányavölgyi várban.

Állatok testrészeinek kinyerése

Itt sem lesz lista, először leírom, hogy hol vannak a vadászok, majd azt, hogy melyik képességet kik ismerik.

Bosper (Khorinis, alsóváros)

Gaan (a bányavölgybe vezető hágónál)

Grimbald (a Fekete Troll közelében)

Grom (Onar tanyájánál, a banditák tábora alatt)

Gestath (a bányavölgyben, a Kőszarkány felé vezető úton, az emelkedő jobb oldalán)

Godar (a bányavölgyben, a folyóparti barlangban, a 4. fejezettől)

Talbin (a bányavölgyben, a folyópart közelében egy táborban)

Állatbőrök/Prémek: Bosper, Gaan, Grom, Talbin, Raoul (lásd 'Fekete prém' küldetés)

Vérlégyszárnya: Gaan, Grimbald, Godar

Vérlégyszárny: Gaan, Grimbald, Godar

Karmok: Gaan, Talbin, Jergan (lásd 'Ragadozóvadászat' küldetés)

Fogak: Gaan, Grom, Godar

Sárkányrabló szarva: Gaan

Tárnarék páncélja: Grimbald, Gestath, Wolf (lásd 'Rákpáncél vért' küldetés)

Ollók: Grom, Grimbald, Gestath

Árnyékfutó szarva: Grom, Talbin

Szívek: Grom, Talbin

Lángnyelv: Gestath

Sárkánypikkely: Gestath, Godar (csak sárkányvadászként, 1000 aranyért a 4. Fejezetben)

Sárkányvér: Gestath, Godar (csak sárkányvadászként, 1000 aranyért a 4. Fejezetben)

Fegyverek

A fegyvereket csoportosítottam a típusuk szerint, és rendeztem sebzés szerint.

A lista még nem teljes, néhány speciális fegyvert még nem tudtam megnézni.

Egykezes fegyverek

Fegyver Neve:	Követelmény:	Sebzés:
Tőr	Erő 5	5
Piszkavas	Erő 5	5
Sarló	Erő 5	7
Szegecs	Erő 10	8
Maleth sétabotja	Erő 5	8
Sétabot	Erő 5	8
Dorong	Erő 10	10
Milícia rövidkard	Erő 10	10
Bárd	Erő 10	10
Kovácskalapács	Erő 10	10
Rozsdás rövidkard	Erő 10	12
Kis kasza	Erő 10	12
Szeges bunkó	Erő 10	12
Farkaspenge	Erő 10	12

FÜGGELÉK

Fegyver Neve:	Követelmény:	Sebzés:
Rozsdás kard	Erő 10	15
Rövidkard	Erő 10	16
Szögesbunkó	Erő 10	18
Párbajtőr	Ügyesség 10	18
Farkasfog	Erő 10	20
Harci bunkó	Erő 20	22
Alrik kardja	Erő 20	25
Durva kard	Erő 20	25
Durva csatabárd	Erő 20	25
Durva széleskard	Erő 20	25
Bírói jogar	Erő 20	25
Nemes rövidkard	Erő 15	25
Nehéz szögesbunkó	Erő 20	28
Harci kalapács	Erő 30	28
Durva hosszúkard	Erő 30	30
Lovagkard	Erő 30	30
Hajóács fejszéje	Erő 25	30
Sajátkovácsolású kard	Erő 20	30
Kalózsablya	Erő 20	30
Koponyalékelő	Erő 30	35
Nemes kard	Erő 30	35
Kőtörő	Erő 25	35
Hosszúkard	Erő 27	37
Szakállas fejsze	Erő 40	40
Buzogány	Erő 40	40
Duplaélű fejsze	Erő 35	40
Érc hosszúkard	Erő 40	45
Durva fattyúkard	Erő 45	45
Csatacsillag	Erő 45	45
Nemes hosszúkard	Erő 35	45
Buzogány	Erő 45	50
Rubinpenge	Erő 50	50
Sablya	Ügyesség 50	50
Nemes fattyúkard	Erő 60	58
Varjúcsőr	Erő 50	58
Nyers ércpenge	Erő 40	60
Inkvizítor	Erő 50	60
Érc fattyúkard	Erő 50	60
Feros kardja	Erő 50	60
Nehéz harci kalapács	Erő 70	65
Kínzó fejsze	Erő 65	65
El Bastardo	Erő 65	65
Mesterkard	Ügyesség 65	65
Orkmészároló	Erő 65	65
Megszentelt ércpenge	Erő 40	70
Érc harci penge	Erő 65	75
Innos Haragja	Erő 40	80
Érc Sárkányölő	Erő 80	90

Kétkezes fegyverek

Fegyver Neve:	Követelmény:	Sebzés:
Csákány	Erő 25	20
Favágó fejsze	Erő 25	20
Harci bot	Erő 15	20
Rozsdás kétkezes kard	Erő 25	25
Rozsdás fejsze	Erő 25	25
Alabárd	Erő 20	28
Könnyű ork fejsze	Erő 50	30
Könnyű kétkezes	Erő 30	32
Bunkósbót	Erő 20	32
Szent Kalapács	(Erő 10)	35
Közepes ork fejsze	Erő 55	35
Durva kétkezes kard	Erő 40	35
Durva harci fejsze	Erő 40	35
Rod kétkezese	Erő 30	35
Könnyű harci bárd	Erő 30	35
Hüllőkard	Erő 80	40
Nehéz ork fejsze	Erő 60	40
Lovag kétkezes	Erő 40	40
Brutális ork fejsze	Erő 65	45
Ork harci kard	Erő 70	50
Érc kétkezes	Erő 50	50
Kétkezes kard	Erő 60	55
Harci fejsze	Erő 60	60
Rúna - Hatalom	Erő 60	60
Nehéz kétkezes kard	Erő 68	68
Nyers ércpenge	Erő 50	70
Görbe kard	Erő 70	70
Csatabárd	Erő 70	70
Nehéz érc-kétkezes	Erő 70	70
Viharhozó	Erő 65	75
Barbár csatabárd	Erő 75	75
Rohamfejsze	Erő 80	80
Sárkánypenge	Erő 80	80
A Lovagrend Kardja	Erő 50	85
Nehéz érc harci penge	Erő 90	90
Szent Kivégző	Erő 50	100
Nagy Érc Sárkányölő	Erő 100	110

FÜGGELÉK

Íjak

Fegyver Neve:	Követelmény:	Sebzés:
Rövidíj	Ügyesség 10	15
Íj	Ügyesség 20	20
Mezei íj	Ügyesség 20	25
Bosper vadászíja	Ügyesség 30	30
Vadász íj	Ügyesség 30	30
Szilfa íj	Ügyesség 35	35
Összetett íj	Ügyesség 45	40
Kőris íj	Ügyesség 50	45
Hosszúíj	Ügyesség 60	50
Bükkfa íj	Ügyesség 65	55
Csont íj	Ügyesség 75	60
Tölgyfa íj	Ügyesség 80	65
Harci íj	Ügyesség 90	70
Sárkány íj	Ügyesség 95	75

Számszeríjak

Fegyver Neve:	Követelmény:	Sebzés:
Számszeríj	Ügyesség 20	20
Sengrath számszeríja	Ügyesség 20	20
Dragomir számszeríja	Ügyesség 25	40
Könnyű számszeríj	Ügyesség 25	40
Számszeríj	Ügyesség 40	55
Harci számszeríj	Ügyesség 55	70
Nehéz számszeríj	Ügyesség 70	85
Sárkányölő számszeríj	Ügyesség 85	100

Páncélok

A páncélokat fegyverek elleni védelem szerint rendeztem.

Páncél:	Fegyver:	Nyíl:	Tűz:	Mágia:
Parashti öltözék 1	15	15	0	0
Borvért	25	20	5	0
Ragadozóbőr-vért	25	20	0	0
Tanoncköpeny	25	25	0	10
Könnyű Zsoldosvért	30	30	0	0
Könnyű Milíciavért	40	40	5	5
Tűzmágus Köpeny	40	40	20	20
Közepes Zsoldosvért	45	45	5	5
Rákpáncél Vértzet	55	50	20	15
Nehéz Zsoldosvért	60	60	10	10
Nehéz Milíciavért	60	60	10	10
Könnyű Sárkányvadász Páncél	70	70	40	20
Lovagvért (Könnyű)	80	80	25	25
Közepes Sárkányvadász Páncél	80	80	50	30
Nehéz Tűzmágus Köpeny	80	80	40	40
Nehéz Sárkányvadász Páncél	90	90	60	40
Lovagvért (Nehéz)	100	100	50	50

Varázslatok

A varázslatoknak alapvetően három csoportja van: Varázslói rúnák, Lovag rúnák, és Teleport rúnák. A Varázslói rúnák használatához szükséges a megfelelő szintű mágiaismeret, míg a Lovag és Teleport rúnákat bárki használhatja.

Varázslói rúnák

Ezek elkészítése a Rúnaasztaloknál történik, kell hozzájuk az adott varázslatról egy varázstekercs, valamint egy üres rúnakő. Szükséges még mindegyikhez a megfelelő anyagi komponens is. Ahol nem jelöltem meg, hogy ki tanítja az adott varázslatot, ott nem rendelkezem erre vonatkozó információval, a későbbiekben pótlom a hiányokat.

Az erősíthető varázslatoknál minél hosszabb ideig varázssolsz, a végén annál nagyobb lesz a hatás. Ez nem azt jelenti, hogy ameddig varázssolsz, addig folyamatosan sebez, hanem csak egyszer, a varázslat végén sebez, addig csak 'rákészülsz'.

Az 1. kör varázslatai

Fény

Komponense: aranyérme
Tanítja: Parlan
Mana: 1
Hatás: egy világító fénygömb jelenik meg a fejed felett
Hatóidő: 5 perc
Sebzés/ Gyógyítás: -

Tűznyíl

Komponense: kén
Tanítja: Hyglas ('A tűz rúnája' küldetésben)
Mana: 5
Hatás: sebző varázslat (tűz)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 30

Kis Villám

Komponense: hegyikristály
Tanítja: Marduk
Mana: 6
Hatás: sebző varázslat (mágia)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 30

Goblin csontváz

Komponense: egy goblin csontja
Tanítja: Karras
Mana: 10
Hatás: idéző varázslat (goblin csontváz)
Hatóidő: permanens
Sebzés/ Gyógyítás: -

Könnyű sebek gyógyítása

Komponense: gyógynövény
Tanítja: Parlan
Mana: 5
Hatás: gyógyító varázslat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 100

FÜGGELÉK

A 2. kör varázslatai

Tűzlabda

Komponense: szurok
Tanítja: Hyglas, Milten
Mana: 10
Hatás: sebző varázslat (tűz)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 60

Jégnyíl

Komponense: gleccser kvarc
Tanítja: Marduk, Milten
Mana: 7
Hatás: sebző varázslat (mágia)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 40

Farkas idézése

Komponense: farkasprém
Tanítja: Karras
Mana: 20
Hatás: idéző varázslat (farkas)
Hatóidő: permanens
Sebzés/ Gyógyítás: -

Szélököl

Komponense: szén
Tanítja: Parlan, Milten
Mana: 5/másodperc, max. 50
Hatás: sebző varázslat (fizikai), területre hat, erősíthető
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 6/másodperc, max. 60

Alvás

Komponense: mocsári kender
Tanítja: Parlan
Mana: 10
Hatás: célpont karakter (szörny nem!) elalszik (pl. örök)
Hatóidő: 30 perc
Sebzés/ Gyógyítás: -

A 3. kör varázslatai

Közepes sebek gyógyítása

Komponense: gyógyfűszer
Tanítja: Parlan
Mana: 7
Hatás: gyógyító varázslat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 200

Kis tűzvihar

Komponense: kén, szurok
Tanítja: Hyglas
Mana: 20
Hatás: sebző varázslat (tűz), területre hat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 60

Csontváz idézése

Komponense: csontváz csontja
Tanítja: Karras
Mana: 30
Hatás: idéző varázslat (csontváz)
Hatóidő: permanens
Sebzés/ Gyógyítás: -

Félelem

Komponense: fekete gyöngy
Tanítja: Parlan
Mana: 15
Hatás: célpont futásnak ered
Hatóidő: ???
Sebzés/ Gyógyítás: -

Jégtömb

Komponense: gleccser kvarc, akvamarin
Tanítja: Marduk
Mana: 20
Hatás: sebző varázslat (mágia), célpontot mozdulatlaná dermeszti
Hatóidő: rövid
Sebzés/ Gyógyítás: 2

Gömbvillám

Komponense: hegyikristály, kén
Tanítja: Marduk
Mana: 10/másodperc, max. 60
Hatás: sebző varázslat (mágia), erősíthető
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 30/másodperc, max. 180

FÜGGELÉK

A 4. kör varázslatai

Nagy tűzlabda

Komponense: kén, szurok
Tanítja: Hyglas
Mana: 8/másodperc, max. 75
Hatás: sebző varázslat (tűz), erősíthető
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 32/másodperc, max. 300

Villámcsapás

Komponense: hegyikristály, gleccser kvarc
Tanítja: Marduk
Mana: 20
Hatás: sebző varázslat (mágia)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 120

Gólem felélesztése

Komponense: egy kőgólem szíve
Tanítja: Karras
Mana: ?
Hatás: idéző varázslat (Gólem)
Hatóidő: rövid
Sebzés/ Gyógyítás: -

Élőhalottak megsemmisítése

Komponense: szenteltvíz
Tanítja: Parlan
Mana: 40
Hatás: sebző varázslat (mágia), csak élőhalottakra
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 1000

Az 5. kör varázslatai

Jég hullám

Komponense: gleccser kvarc, akvamarin
Tanítja: Marduk
Mana: 60
Hatás: sebző varázslat (mágia), területre hat, célpontokat mozdulatlaná dermeszti
Hatóidő: rövid
Sebzés/ Gyógyítás: 2

Nagy tűzvihar

Komponense: kén, lángnyelv
Tanítja: Hyglas
Mana: 8/másodperc, max. 125
Hatás: sebző varázslat (tűz), területre hat, erősíthető
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: kb. 20/másodperc (19.2), max. 300

Démon megidézése

Komponense: egy démon szíve
Tanítja: Karras
Mana: 50
Hatás: idéző varázslat (Démon)
Hatóidő: rövid
Sebzés/ Gyógyítás: -

Súlyos sebek gyógyítása

Komponense: gyógygyökér
Tanítja: Parlan
Mana: 15
Hatás: gyógyító varázslat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 400

A 6. kör varázslatai

Tűzeső

Komponense: kén, szurok, lángnyelv
Tanítja: Pyrokar, Hyglas
Mana: 60
Hatás: sebző varázslat (mágia), területre hat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 300

Halállehellet

Komponense: szén, fekete gyöngy
Tanítja: Pyrokar
Mana: 50
Hatás: sebző varázslat (mágia)
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 500

Halálhullám

Komponense: csontváz csontja, fekete gyöngy
Tanítja: Pyrokar
Mana: 150
Hatás: sebző varázslat (mágia), területre hat
Hatóidő: -
Sebzés/ Gyógyítás: 400

A Sötétség Serege

Komponense: csontváz csontja, fekete gyöngy, kőgölem szíve, démon szíve
Tanítja: Karras
Mana: 90
Hatás: idéző varázslat (6 csontváz)
Hatóidő: rövid
Sebzés/ Gyógyítás: -

Szörnyeteg zsugorítása

Komponense: goblin csontja, trollagyar

Tanítja: Pyrokar

Mana: 100

Hatás: célpont szörnyet kicsire zsugorítja. Főleg trollak ellen hatékony.

Hatóidő: permanens

Sebzés/ Gyógyítás: -

Szent lövedék

Komponense: szentelt víz

Tanítja: egy könyv a kolostor titkos könyvtárában

Mana: 50

Hatás: sebző varázslat (mágia)

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 300

Lovag rúnák

Szent Fény

Mana: 5

Hatás: egy világító fénygömb jelenik meg a fejed felett, de mivel változtatja a színét, inkább idegesítő, mint hasznos

Hatóidő: 5 perc

Sebzés/ Gyógyítás: -

Könnyű sebek gyógyítása

Mana: 5

Hatás: gyógyító varázslat

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 100

Szent nyíl

Mana: 5

Hatás: sebző varázslat (mágia)

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 150

Közepes sebek gyógyítása

Mana: 10

Hatás: gyógyító varázslat

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 200

Gonosz elűzése

Mana: 15

Hatás: sebző varázslat (mágia)

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 300

Súlyos sebek gyógyítása

Mana: 15

Hatás: gyógyító varázslat

Hatóidő: -

Sebzés/ Gyógyítás: 400

Gonosz megsemmisítése

Mana: 30
 Hatás: sebző varázslat (mágia)
 Hatóidő: -
 Sebzés/ Gyógyítás: 600

Teleport rúnák

Ezek mindegyikének a használata 5 Mana pontba kerül, és Rúnakészítéssel nem elkészíthetők.

Teleport - *A Kikötő városához* (Lord Hagen adja a 3. fejezet elején)
 Teleport - *Xardashoz* (Lester adja a 3. fejezet elején)
 Teleport - *A nagybirtokoshoz* (Lee adja a 3. fejezet elején)
 Teleport - *A Kolostorhoz* (Pyrokar adja, ha a 3. fejezetben a Bányavölgyről beszélsz vele)
 Teleport - *A Fogadóhoz* (a térkép közepén, a fogadóban veheted meg Orlantól a 3. fejezettől)
 Teleport - *A Khorinisi hágóhoz* (A hágót őrző lovagok egyikénél találod a 3. fejezet elején)
 Teleport - *A bányavölgyi hágóhoz* (a bányavölgy biztonságosabb bejáratánál, menj át a hídon)
 Teleport - *A bányavölgyi várhoz* (a vár templomának felső szintjén, egy asztalon)
 Teleport - *A régi démontoronyhoz* (a démontorony legfelső szintjén az asztalon)

Receptek

A varázssitalok elkészítéséhez szükséged van egy laborüvegre, és csak egy Alkímia-asztalnál tudod elkészíteni őket. Ha van laborüved, akkor az Alkímia-asztalt használva elkészítheted az általad ismert receptekből a varázssitalokat.

Gyógyesszencia (+50 Életerő): 2 gyógynövény + 1 földigyopár
Gyógykivonat (+70 Életerő): 2 gyógyfűszer + 1 földigyopár
Gyógyelixír (+100 Életerő): 2 gyógygyökér + 1 földigyopár
Manaesszencia (+50 Mana): 2 tűzcsalán + 1 földigyopár
Manakivonat (+75 Mana): 2 tűznövény + 1 földigyopár
Manaelixír (+100 Mana): 2 tűzgyökér + 1 földigyopár
Élet Elixír (+15 max. Életerő): 1 gyógygyökér + 1 királyszár
Lélek Elixír (+10 max. Mana): 1 tűzgyökér + 1 királyszár
Erő Elixír (+5 Erő): 1 sárkányfű + 1 királyszár
Ügyesség Elixír (+5 Ügyesség): 1 goblinbogyó + 1 királyszár
Gyorsaság Elixír (5 percig gyors futás): 1 ragadozófű + 1 földigyopár
Sárkánytojásital (+15 Erő): 10 sárkánytojás + 1 fekete gyöngy + 1 kén (csak az utolsó fejezetben)

Szörnyek

Húspoloska (10 XP; kinyerhető belőle: poloskahús; sebzés: 0): mivel nem üt vissza, nem is igazán ellenfél...
Fiatal óriáspatkány (20 XP; kinyerhető belőle: nyers hús; sebzés: 5): elég hamar meg lehet ölni, de alattomosan támad, nem mindig látod, hogy mikor üt, viszont nem is sebez sokat.
Goblin (30 XP; sebzés: 5): az egyik leggyengébb ellenfél, már a játék legelején is meg tudod ölni.
Fiatal farkas (30 XP; kinyerhető belőle: farkasprém, fogak, nyers hús; sebzés: 5): szintén nem túl erős ellenfél, de gyorsan támad, úgyhogy igyekezz távol tartani magadtól.
Fiatal vérlégy (30 XP; kinyerhető belőle: vérlégy szárny, vérlégy fullánk; sebzés: 5): sokat forog körülötted, de ha a megfelelő időben ütsz, elég könnyű megverni.
Fiatal földrabló (40 XP; kinyerhető belőle: földrabló ollók; sebzés: 20): ha a megfelelő időzítéssel ütöd, akkor a közeledbe sem tud jutni. Ha mégis, akkor is már a legegyszerűbb páncél is felfogja a sebzése nagy részét.
Óriáspatkány (40 XP; kinyerhető belőle: nyers hús; sebzés: 15): fiatal társához hasonlóan alattomosan támad, de ez nagyobb sebez. Mindemellet nem túl nehéz megölni.

Vakondpatkány (50 XP; kinyerhető belőle: nyers hús; sebzés: 20): lassú szörny, de amikor támad, azt megérzed. Szeret kivárni, és általában megpróbálja ő ütni az elsőt. Ha ez nem jön össze neki, akkor néhány jól irányzott ütéstől elpatkol.

Goblin (50 XP; sebzés: 20): Egy fokkal erősebb goblin, nagyobb üt, és jobban bírja az ütések. Általában hármas csapatokban találkozni velük, és szinte lehetetlen egyesével elcsalni őket, ezért eleinte elég nehéz ellenfelek.

Farkas (60 XP; kinyerhető belőle: farkasprém, fogak, nyers hús; sebzés: 20): a fiatal farkas erősebb változata. Nagyokat harap, és falkában vadászik. Ha el tudod csalni a falkától, könnyen elintézed, de csapatban veszélyesek.

Vérlég (60 XP; kinyerhető belőle: vérlég szárny, vérlég fullánk; sebzés: 20): a fiatal vérlég erősebb változata. Ugyanúgy harcol, de nagyobbat sebez, és jobban bírja az ütések.

Lidérc (60 XP; sebzés: ???): gyors, és alaphelyzetében sebezhetetlen. Akkor lehet csak megütni, amikor éppen támadni akar, de ez elég ritka, inkább csak idegesít (ráadásul a sebzése is elenyésző).

Dögevő (70 XP; kinyerhető belőle: nyers hús; sebzés: 20): ez a madár első rohamra elég nagyot üt, és jól bírja az ütések is. Elég nehéz kivédeni a támadásait, de egy jobb páncél ellen nincs esélye.

Földrabló (80 XP; kinyerhető belőle: földrabló ollói; sebzés: 30): ez a szörny nem üt nagyot, de az ütése messzebbre visz, mint a legtöbb egykezes fegyver, tehát érdemes gyorsan elintézni. Kétkezes fegyverrel sebződés nélkül sem nehéz megölni.

Lopakodó (100 XP; kinyerhető belőle: lopakodóbőr, lopakodó karmok, fogak; sebzés: 40): gyors, nagyot üt, és sokat bír. Egy az egyben már elég hamar megverhető, de igazán könnyen csak kétkezes fegyverrel lehet elintézni, mert a végtagjai hosszabbak a legtöbb egykezes fegyvernél.

Fekete goblin (100 XP; sebzés: 40): a legerősebb goblinfajta, gyorsan és sokat sebez. Mivel szinte kizárólag csapatban járnak, elég veszélyesek.

Varán (120 XP; kinyerhető belőle: karmok; sebzés: 40): elég nehéz ellenfél, nagyon gyorsan mozog, és még gyorsabban támad. Eleinte nem érdemes a közelébe sem menni, de erős páncélban már csapatostul is megölhető.

Tárnarák (120 XP; kinyerhető belőle: tárnarák ollói, tárnarák páncélja; sebzés: 40): Nem túl gyors, de nagyot üt, és messzire elér. Kétkezes fegyverrel sokkal könnyebb megverni mint egykezessel.

Gyenge csontváz (120 XP; kinyerhető belőle: csontváz csontja; sebzés: 75): gyors, nagyot sebez, de szerencsére nem túl erős a védettsége. A magas sebzés miatt vagy gyorsan elintézed, vagy sehogy.

Zombi (150 XP; sebzés: 75): nagyon jó a védettsége, és nagyot is sebez, de ez sajnos semmit sem ér, ha úgy megölhető, hogy még támadni sem tud.

Goblin csontváz (150 XP; kinyerhető belőle: goblin csont; sebzés: 30): ahhoz képest, hogy mennyi tapasztalat jár értük, nem sokkal nehezebb megverni őket, mint az 50 XP-s goblinokat. Kettesével már a játék korai szakaszában megverhetőek, de azért a nagyobb csapatokhoz már jobb egy erős vért.

Warg (150 XP; kinyerhető belőle: wargprém, fogak, nyers hús; sebzés: 75): a legerősebb farkasféle, mindenben erősebb, mint a sima farkasok, ráadásul csak elvétve lehet vele egyedül találkozni. Az orkok kedvenc háziállata.

Ragadozó (180 XP; kinyerhető belőle: karmok, fogak; sebzés: 60): nagyon gyors, és viszonylag nagyot is üt. Csak csapatban találod meg, de ha elég messzire csalog, akkor a többiek nem támadnak meg.

Kőgólem (180 XP; kinyerhető belőle: kőgólem szíve; sebzés: 120): brutális sebzés, brutális védettség. Az egyetlen gyenge pontja, hogy ha eltáloz, elhárít. Tekintettel arra, hogy közelharcos, ez elég ahhoz, hogy sebesülés nélkül szétvered.

Hárpia (180 XP; sebzés: 90): bár a sebzése nagy, és repül is, viszonylag lassú, és nem támad sűrűn, éppen ezért nem túl nehéz megölni.

Kutató (180 XP; sebzés 30 tűz, később 60 tűz): nem nehéz ellenfelek, mire összefutsz velük, már jó eséllyel van 30 védelmed tűz ellen. Viszont, ha közel vagy hozzájuk, amikor meglátnak, akkor megátkoznak, és amíg ez tart, nem tudsz alvással gyógyulni. Íjászok és varázslók előnyben.

Tárnarák harcos (200 XP; kinyerhető belőle: tárnarák ollói, tárnarák páncélja; sebzés: 100): a tárnarák erősebb testvére, mindenben sokkal jobb, kivéve a harci technikáját. Kétkezes fegyverrel kordában lehet tartani.

Árnyékfutó (200 XP; kinyerhető belőle: nyers hús, árnyékfutóprém, karmok, fogak, árnyékfutó szarv; sebzés: 100): szinte mindig egyedül találkozol vele, és bár a védettsége nem túl jó, a magas életerő, és a nagy sebzés elég nehéz ellenfélle teszi.

Tűzvarán (210 XP; kinyerhető belőle: karmok, lángnyelv; sebzés: 5 x 60 tűz): mozgása ugyanolyan gyors, mint a sima varáné, de ahelyett, hogy harapna, ez a szörny tüzet lehel, ami a játék korai fázisaiban elég nagy probléma. Csak akkor menj neki, ha elég magas védelmed van tűz ellen (vagy ha le tudod löni, mielőtt elérne).

Csontváz (220 XP; kinyerhető belőle: csontváz csontja; sebzés: 115): egészen a játék végéig az egyik legkeményebb ellenfél. Kellőképpen gyors, baromi nagyot sebez, és védettségnek sincs híján.

Jéggólem (240 XP; kinyerhető belőle: jéggólem szíve; sebzés: jégtömb, vagy 100): Ha kitérsz az első fagyasztása elől, vagy gyorsan közel rohansz hozzá, akkor hiába a védettsége, simán el lehet intézni.

Mocsári cápa (240 XP; kinyerhető belőle: mocsári cápa bőre; sebzés: 160): lassú, viszont jó a védettsége, iszonyatosan nagyot sebez. Összesen három darab van belőle a játékban, mind a mocsári sárkány területén. (Bezzeg a *Night of the Ravenben*! Ott van belőlük bőven!!! :-) A.)

Csontváz mágus (240 XP; sebzés: jégtömb, vagy 30 mágia): nem lenne túl nagy ellenfél, ha nem az lenne az első dolga, hogy megfagyaszt. De mivel mindig ezzel kezdi a csatát, és utána rögtön elkezd csontvázakat idézni, az csak akkor érdemes nekimenni, ha már el tudsz banni a csontvázaival. Ez az az ellenfél, akire érdemes elpazarolni az 'Élőhalott megsemmisítése' tekercseket.

Ork kém (250 XP; sebzés: 35/95): Khorinis mellett találkozol vele először, nem túl gyors, de ha kritikust üt, akkor nagyot sebez. Elég jól bírja az ütéseket is.

Ork harcós (250 XP; sebzés: 40/100): Ő az ork közkatonája. Hasonló adottságokkal rendelkezik, mint a kém, csak kicsivel gyakrabban üt kritikust.

Ork sámán (300 XP; sebzés: 60 tűz, vagy 30/90): A tökéletes támogatás az orkoknak. A tűzsebzése elég brutális, csak magas tűzvédelemmel érdemes belemenni egy olyan csatába, amiben ork sámán is van. Szerencsére közelharcban nem jeleskedik, viszont ha közel mész hozzá, akkor közelharcra vált, és így már nem nehéz elintézni.

Tűzgólem (300 XP; kinyerhető belőle: tűzgólem szíve; sebzés: 60 tűz, vagy 200): A többi gólemhez képest sokkal hatékonyabb támadásokkal rendelkezik, viszont a védettsége sokkal rosszabb.

Árnyékfutó csontváz (300 XP; kinyerhető belőle: karmok, fogak, árnyékfutó szarva; sebzés: 100): szinte mindenben megegyezik a normál árnyékfutóval, de sokkal jobb a védettsége.

Élőhalott ork (300 XP; sebzés: 195): Az orkok harci technikája kombinálva az élőholtak mágia- és tűz elleni védettségével. Mivel csak a 6. fejezetben van ilyen ellenfél, ott már nem nagy szám.

Elit ork (350 XP; sebzés: 50/150): A második legerősebb ork harcós, nagyon gyakran üt kritikust, és így gyorsan képes nagyon sokat sebezni.

Ork hadvezér (350 XP; sebzés 45/145): A legerősebb ork harcós, a főellenfeleket leszámítva. Legalábbis így kellene lennie, de mivel a fegyvere gyengébb, mint az Elit Orkoké, ezért inkább gyengébb, mint erősebb.

Hüllőember (350 XP; sebzés: 40/120): A legerősebb tömegellenfél, sok életerő, jó védettség, szinte minden ütése kritikus.

Árnyékharcos (400 XP; kinyerhető belőle: csontváz csontja; sebzés: 155): A csontváz még keményebb változata, szerencsére szinte alig akad belőle a játékban, akkor viszont elég kellemetlen perceket tud szerezni.

Troll (500 XP; kinyerhető belőle: trollbőr, trollagyar; sebzés: 50+esés): Brutális védettség, és brutális sebzés. Ha megüt, jó eséllyel métereket repülsz hátra. Ha ez még nem lenne elég, nem fogják a nyilak sem, viszont szerencsére elég lomha. Egy jó taktika ellene, hogy átfutsz a karja és a lába között, és hátulról elkezdéd ütni, majd amikor feléd fordul, akkor megismétled a műveletet. Így akár már az 1. fejezetben is megölheted őket.

Démon (600 XP; kinyerhető belőle: démon szíve; sebzés: 200): A második legerősebb szörny a főellenfeleket leszámítva, iszonyatos sebzés, jó védettség, és temérdek életerő jellemzik, ráadásul viszonylag gyors, és messzire elér az ütéseivel.

Démonlord (1000 XP; kinyerhető belőle: démon szíve; sebzés: 240): A játék legerősebb szörnye a főellenfelek után. Szerencsére elég kevés van belőle, és az ötödik fejezetben találkozhatsz vele először, de addigra már nem olyan veszélyes.

FÜGGELÉK

Ellenfél	Szint	XP	Erő	Ügyesség	Mana	Életerő	Sebzés	Fegyver	Nyíl	Tűz	Mágia
Fiatal óriáspatkány	2	20	5	5	0	20	5	0	0	0	0
Fiatal farkas	3	30	5	5	0	20	5	0	0	0	0
Fiatal vérlégy	3	30	5	5	0	20	5	0	0	0	0
Goblin	3	30	5	5	0	20	5	0	0	0	0
Fiatal földrabló	4	40	10	10	0	40	10	0	0	0	0
Óriáspatkány	4	40	15	15	0	30	15	10	10	0	0
Vakondpatkány	5	50	20	20	0	40	20	10	10	0	0
Goblin	5	50	15	5	0	20	15	0	0	0	0
Vérszívó légy	6	60	20	20	0	40	20	10	10	0	0
Farkas	6	60	20	20	0	40	20	10	10	0	0
Lidérc	6	60	20	20	100	40	10 (mágia)	0	0	0	0
Dögevő	7	70	20	20	0	40	20	10	10	0	0
Földrabló	8	80	30	30	0	60	30	20	20	0	0
Lopakodó	10	100	40	40	0	80	40	20	20	0	0
Fekete goblin	10	100	40	40	0	80	40	20	20	0	0
Tárnarák	12	120	40	40	0	80	40	30	60	0	0
Varán	12	120	40	40	0	80	40	20	20	0	0
Gyenge csontváz	12	120	60	60	0	120	75	20	1000	0	20
Warg	15	150	75	75	0	150	75	30	30	0	0
Zombi	15	150	75	75	0	150	75	50	100	50	50
Ragadozó	18	180	60	60	0	120	60	30	30	0	0
Hárpia	18	180	90	90	100	180	90	30	30	30	30
Kőgólem	18	180	120	120	100	256	120	45	1000	60	60
Goblin csontváz	18	180	30	30	0	50	30	20	1000	20	20
Kutató	18	180	60	60	100	200	tűznyíl/tűzlabda	15	40	15	15
Sárkányrabló	20	200	100	100	0	200	100	40	40	0	0
Tárnarák harcos	20	200	100	100	0	200	100	60	120	0	0
Árnyékfutó	20	200	100	100	0	200	100	40	40	40	40
Tűzvarán	21	210	80	100	0	210	5×60 tűz	40	40	40	0
Csontváz	22	220	90	90	0	180	115	30	1000	30	30
Jéggólem	24	240	100	100	100	200	jégtömb/100	70	1000	80	60
Mocsári cápa	24	240	160	160	0	328	160	80	80	10	10
Csontváz mágus	24	240	120	120	100	240	jégmágia	40	40	40	40
Ork harcos	25	250	60	60	0	200	40/100	60	60	0	0
Ork kém	25	250	60	60	0	200	30/90	60	60	0	0
Tűzgólem	30	300	100	100	100	200	tűzlabda/100	70	140	70	70
Árnyékfutó csontváz	30	300	100	100	0	200	100	60	1000	60	60
Élőhalott ork	30	300	150	150	0	300	195	60	60	60	60
Ork sámán	30	300	60	60	100	200	tűzlabda/30	30	30	30	30
Hüllőember	35	350	80	80	100	250	40/120	45	45	15	15
Elit ork	35	350	100	100	0	300	50/150	80	80	40	40
Ork hadvezér	35	350	100	100	0	300	45/195	80	80	40	40
Árnyékharcos	40	400	100	100	0	250	155	100	1100	65	100
Troll	50	500	50	50	0	400	50+esés	50	-1	50	50
Démon	60	600	200	200	100	400	200	100	100	50	50
Démonlord	100	1000	240	240	100	472	240	100	100	50	50
Fekete farkas	6	60	15	20	0	120	15	12	12	12	12
Falkavezér (Ragadozó)	18	180	60	60	0	160	60	30	30	0	0

Ellenfél	Szint	XP	Erő	Ügyesség	Mana	Életerő	Sebzés	Fegyver	Nyíl	Tűz	Mágia
Ork ezredes	35	350	120	120	0	400	70/190	80	80	40	40
Fekete troll	100	1000	100	100	0	1000	100+esés	75	-1	100	100
Mocsári sárkány	350	3500	120	100	1000	500	tűzlehelet	90	90	50	50
Kőszarkány	400	4000	130	100	1000	600	tűzlehelet	95	95	70	70
Tűzsárkány	450	4500	140	100	1000	700	tűzlehelet	100	100	50	50
Jégsárkány	500	5000	150	100	1000	800	tűzlehelet	105	105	70	70
Élőhalott sárkány	1000	10000	170	170	1000	1000	tűzlehelet	150	150	150	150

Karakterek/Céhek

Harcos

Ha a harcos útját választod, elsősorban magas Erőre lesz szükséged, de szintén sokat számít a fegyveres jártasság is. Először is fejleszd fel az Erődöt 60-ig (vagy 65-ig). Ezt jó, ha már az 1. fejezetben meg tudod tenni, mert ennek a fejezetnek a legjobb fegyvere ennyi Erőt igényel. Ha megtaláltad az Erő Gyűrűjét a város közelében, akkor elég a 60 is, egyébként 65 kell. Amint ez megvan, rögtön menj el vagy az Orkmészárlóért, vagy a Kínzó Fejszéért.

Ha van elég pontod, akkor mindenképpen tanuld meg a Zárnyítást és a Vérlegyek fullánkjának kinyerését is, de míg az előbbi már nagyon hamar kelleni fog, az utóbbit elég a 2. fejezetben megtanulnod. Ha a fullánkok kivágását túl későn tanulod meg, akkor nem fogsz vele sokra menni, mivel nem sok vérlegy lesz a térképeken a későbbi fejezetekben.

A játék elején lehetőleg kerüld el a nagy északi erdőt, de majdnem mindenhová máshová elmehetsz. Ha megvan a legjobb fegyver, és tudod is használni, akkor majdnem mindenkit meg tudsz ölni az első térképen, ez alól leginkább csak a csontváz mágusok, és az elit orkok a kivételek, illetve csapatban a sima, illetve a gyenge csontvázak is. A legtöbb XP-t a Tavernától a Nap-kör felé vezető úton, illetve Onar és Akil tanyája környékén tudod összeszedni, bár Akil tanyája veszélyesen közel van az északi erdőhöz, és a wargokat az 1. fejezet páncéljaival elég nehéz lenyomni, főleg, hogy csapatosan járkálnak.

Amint megvan a 60-as (65-ös) Erőd, egy jó darabig ne rakj rá több pontot. Kezdd el fejleszteni az Egykezes Harcot, és próbáld meg minél magasabbra feltornáztatni még az 1. fejezetben. Ha a Zsoldosokhoz akarsz csatlakozni, akkor ezt még a csatlakozás előtt érdemes legalább 30-ig megtanulni, mert Cord szavazatához elengedhetetlen. Csatlakozás terén vagy a Zsoldosok és a Milícia is megfelelő választás, az előbbivel a fegyvered lesz mindig jobb, az utóbbival pedig a vérted.

Még az 1. fejezetben, a kiszemelt fegyver megszerzése után próbáld meg elmenni a Sebezhetetlenség Gyűrűjéért is (csak, ha Milícia vagy, Zsoldossal ezt érdekesebb kicsit később megtenni, kicsit lejjebb meglátod, hogy miért), ha van egy kis fegyveres jártasságod, akkor nem lesz nehéz megszerezni. Viszont az ellenfelek nem gyengék abban a barlangban, lehetőleg ezt már csak táborválasztás után tedd meg. Ha megvan a gyűrű, akkor túl vagy a nehezén: a gólemek ugyan valószínűleg egyetlen ütésből megvernek, de nem nehéz őket úgy elintézni, hogy ne tudjanak ártani neked.

A 2. fejezetbe érve az első dolgod legyen a vérlegyek fullánkjaikról szóló jegyzet, valamint a Ércbőr Gyűrűjének megszerzése (Zsoldossal nem árt, ha tudsz Lopakodni). Ha emellé (és a Sebezhetetlenség Gyűrűje mellé) összeszeded a fejezet legjobb páncélját, akkor viszonylag könnyen végig tudsz menni mindkét térképen úgy, hogy minden egyes szörnyet megölsz (kivéve persze a sárkányokat, mert ok Innos Szeme nélkül sebezhetetlenek). A legjobb páncélt Miliciának Engor adja (2500 arany), Zsoldossal viszont ismét hátrányos helyzetbe kerülsz. Először is el kell menned Gestathhoz, és ki kell faggatnod a páncéljáról. Ha ez megvan, akkor irány vissza a másik térképre, és Onar Farmján beszélj Wolffal. Tanuld meg tőle a rákpáncélok kinyerését, majd ennek segítségével szerezz tíz rákpáncélt. Erre a legkönnyebb módszer, hogy most mész el a Sebezhetetlenség Gyűrűjéért, illetve találsz még tárnarákokat a Tűzpróba barlangjában, illetve Dexter banditáinak táborában is. Ha megvan a tíz, akkor Wolf csinál neked belőle egy páncélt, ami ugyan 5-tel kevesebb védelmet ad, mint az ebben a fejezetben megvehető Milíciavért, de a célnak azért megfelel a két gyűrűvel kombinálva.

Ezután tornázd fel az Egykezes Fegyver jártasságodat, illetve amint ez elérte a 90-et, fejlessz tovább Erőt. Ha mindkét térképen végigmész, és minden szörnyet megölsz, valamint minden elérhető küldetést megcsinálsz, akkor akár 27. szintű is lehetsz a fejezet végére. A maradék pontjaidból megtanulhatod az alkímiát, illetve a három gyógyital, valamint az Erő Elixír receptjét. Amint ez utóbbi megvan, rögtön használd is fel az összes sárkányfüvet és királyszárat, amit eddig találtál, és csinálj Erő Elixíreket. Ezeket azonban egészen addig ne add meg, amíg nincs 90-es Erőd. Lehetőleg az almaevéssel, és Thekla egytálételeivel is várd meg a 90-es Erőt.

Érdemes lehet még megtanulni a kovácsolást is, a 4. fejezetben már jobb fegyverek elkészítését tudod megtanulni, mint amiket egyébként bárhol találni, vagy venni lehet (Érc Harci Penge, illetve Nehéz Érc Harci Penge).

Innen már minden rajtad áll, tanulhatsz vadászatot, vagy tovább alkímiát, illetve jól jöhet a kétkezes fegyverek 90-re tornázása is. Még egy alternatíva, hogy vársz az Erő Elixírekkel a 6. fejezetig, mivel ott egészen 120-ig fejlesztheted az Erődöt (ami ugye 30-cal több), de ennek igazából nem sok hasznát fogod látni. Ha mégis ezt szeretnéd, akkor az utolsó fejezetben az ork nagyúr megölése után vedd fel a gyűrűjét (+20 Erő), és így fejleszd magad 100-ra. Ha ezután leveszed a gyűrűt, akkor máris 120 az Erőd Elixírek, almák, és egytálétel nélkül.

Íjász

Az első, és legfontosabb megtanulnivalód a 40-es Ügyesség. Ezzel már használni tudod az 1. fejezet legjobb számszeriját, és ez mindenre elég is lesz. Ezután tanuld meg a tolvajképességeket, lehetőleg mindegyiket (Zárnyitás, Zsebmetzés, Lopakodás). Értelemszerűen fossz is ki mindent és mindenkit a városban (a lopkodást hagyd meg az 5. fejezetig, akkor sokkal több XP-t kapsz majd érte). Csináld meg a tolvajcéh küldetéseit, és kezdj el Számszeríjakkal tanulni.

Az ésszerű választásnak a céhek közül a Milícia tűnik, mivel közelharc fegyvereket csak elvétele fogsz használni, a jobb páncél viszont mindig jól jön. Ugyanígy sok mindenre jók a későbbiekben a lovag varázslatok, a fegyverkovácsolással viszont semmire nem fogsz menni.

Fejleszd fel a Számszeríjak jártasságodat 60-ig (illetve közben az Íjakat is 30-ig), és ezután már nem sok ellenfeled marad a térképeken. Szerezd meg a Sebezhetetlenség Gyűrűjét, illetve öld meg a trollokat Onar tanyájától délre (közelharcban, a nyilak nem fognak rajtuk). Itt találod az 1. fejezet legjobb Ügyesség alapú közelharc fegyverét, egy Szablyát. Igaz, ehhez 50-es Ügyesség kell, de mivel íjással akár 18. szintű is lehetsz az 1. fejezetben, ez nem fog nagy problémát jelenteni.

Amint elérted a 60-as Számszeríjak jártasságot, állj vissza az Ügyesség fejlesztésére, és meg se állj 90-ig. A következő pontokból először a gyógyitalok receptjeit, majd az Ügyesség Elixír receptjét érdemes megtanulnod, és az Elixíreket akár rögtön el is kezdheted megcsinálni, illetve meginni. Itt esetleg az lehet alternatíva, hogy megvárod a 3. fejezetet, mert ott már Diego képes 100-ig is tanítani az Ügyességet.

A 2. fejezetben keresd meg az első amulettet, ha a Milíciát választottad, akkor ez nagyon sokat fog segíteni, mivel az Ügyesség minden sebzésedhez hozzáadódik. Ezután a bányavölgyben szerezd meg az Ércbőr Gyűrűjét, valamint a következő páncélt (ha netán mégis Zsoldos vagy, akkor itt is nehéz dolgod lesz, nézd meg a harcosnál az idevágó részt a páncél megszerzéséről). Így összesen 80-as Védettséged lesz fegyverek ellen, ami már mindenre elég.

Járd végig mindkét térképet, és intézz el mindenkit (ezzel akár 28. szintig is eljuthatsz). A bányavölgyi térképen találhatsz egy viszonylag jó íjat (jobb, mint a számszeríjad), ami miatt esetleg még az íjakat is érdemes megtanulni, sőt, ezt még akár 90-ig is feltornázhatsz. A Számszeríjakat 60-nál tovább sajnos csak az utolsó fejezetben tudod fejleszteni. Az esetlegesen maradó pontjaidat tartalékolhatod a lovag rúnákra a későbbi fejezetekben (persze, csak ha Milícia vagy), illetve tanulhatsz vadászatot, vagy alkímiát.

Ha igazán sok pontod van, akkor akár még fegyveres harcot is tanulhatsz, mivel a 2. fejezetben, a régi démontoronyban van egy Mesterkard, ami ahhoz képest, hogy Ügyesség kell hozzá Erő helyett, a játék legjobb fegyverei közé tartozik. Az egyetlen hátrányod a közelharc fegyverek használata közben, hogy a kritikus ütéseknel továbbra is az Erő számít, azaz sokkal kisebb kritikusakat fogsz bevinni, mint egy harcos (de azért még mindig elég nagyokat)

Varázsló

Talán a legnehezebb választás a háromféle karakter közül, és eleinte csak sokkal lassabban fogsz tudni vele haladni, mivel nem nagyon van értelme fegyveres harcot tanulni, vagy tulajdonságokat fejleszteni. A Zárnyítást mindenképpen tanuld meg, és amíg nem vagy Mágus, addig mindenképpen tartalékolj legalább 5 TP-t, ez a Mágussá váláshoz kellene fog.

Minden pontodat öld bele a Mana fejlesztésébe, de azért vigyázz, a 2. fejezet elején jó, ha van 10 TP-d, hogy varázslatokat tanulj. Igazából varázslóként ne is tanulj SEMMI mást, amíg nincs legalább 250 Manád. A Lélek Elixíreket ne idd meg, Innos oltárainál ne imádkozz, és a sötétgombás trükköt se aknázd ki, amíg ezt a Mana mennyiséget el nem érted. Az egyetlen kivétel ez alól a varázslatok tanulása, úgyhogy rögtön le is írom, melyik varázslatokat tanuld meg. Amiket nem írok le, azokat ne tanuld meg, mert semmi értelme. Ez leginkább akkor igaz, amikor sebző varázslatokról van szó, és általában azért, mert a következő szinten van egy sokkal jobb varázslat. Bármennyire jól is mutatnak az erősíthető varázslatok, mégse tanuld meg őket. Ennek is két oka van: sosem lesz időd ellőni őket, illetve ugyanazért a Mana költségért vannak hatékonyabb varázslatok is (amik ráadásul gyorsabbak is).

1. kör: tűznyíl (kötelező a Mágussá váláshoz kell)
2. kör: tűzlabda, jégnyíl (nagyon sok ellenféllel szemben mana-kímélőbb, mint a Tűzlabda)
3. kör: jégtömb
4. kör: villámcsapás (ez lesz az a varázslat, amivel biztonságban végig arathatod a térképeket)
5. kör: -
6. kör: szent lövedék, tűzeső

Ha már a varázslatoknál tartunk, akkor jó, ha tudod, a játékban összesen 11(!) üres rúnakövet fogsz találni, egy darabbal sem többet. (A *NotR*-ban lesz bőven üres rúnaköved, de azért tényleg érdemes meggondolni, mire használod őket. A.) Éppen ezért NAGYON válogasd meg, hogy mit tanulsz meg, mert ugyebár semmi értelme megtanulni egy varázslatot, ha nem fogod soha elkészíteni a rúnáját. Az üres rúnakövek lelőhelyei:

1. A Tűzpróba alatt a ládában, ebből kell megcsinálnod a 'Tűznyíl' rúnát.
2. Lutero ad egyet, amikor teljesíted a 'Ragadozókaromok' küldetést (illetve ad egy kulcsot, ami a városból a Tavernához vezető úton, a híd alatt, egy barlangban található ládat nyit; ebben van a kő)
3. A bányavölgyben, a vízesés melletti barlangban kapsz egyet (Kervestől), ha a 2., vagy a 3. fejezetben megölöd a barlang előtt az összes Lopakodót.
4. Miltentől kapsz egyet a 2. fejezetben a bányavölgyi várban, ha a felszerelésről kérdezed.
- 5.-6. Goraxtól vehetsz 2 üres rúnakövet a 2. fejezetben
7. Goraxtól veheted a 3. fejezetben
8. Talbintől kapsz egyet jutalomként a 'Ki kell jutnom innen' küldetésben a 4. fejezetben.
9. Goraxtól veheted az 5. fejezetben
10. Lutero árulja az 5. fejezetben
11. Miltentől vehetsz egy utolsó rúnakövet a 6. fejezetben, ha magaddal viszed a hajóra.

Ha az én útmutatásaimat követed, akkor így még négy általad választott varázslatot is megtanulhatsz. Nem érdemes megtanulni a 'Goblin csontváz', a 'Félelem', és a 'Könnyű Sebek Gyógyítása' varázslatokat, mivel ezek rúnái a játékban fellelhetőek, azaz meg fogod találni őket. Találhatsz még egy 'Jégnyíl' rúnát is, de mivel ehhez csontvázakat kell megölnöd (hacsak nem sprintelsz oda, és kapod fel a földről), ezért ezt érdemesebb inkább megtanulni.

Sajnos van még egy probléma a varázslóval, ez pedig a manaforrások kezdeti hiánya. Hacsak nem vállalod be azt, hogy minden második, vagy harmadik szörny megölése után visszamész egy ágyhoz, akkor semmi esélyed arra, hogy a 4. fejezet előtt végigjárd a térképeket. Az ugyanis a probléma, hogy hiába veszel meg minden kereskedőtől minden Mana italt, illetve hiába csinálsz magad is az összes laborüvegből, ez egyszerűen kevés a szörnyek megöléséhez az első három fejezet varázslataival. Ezt észben tartva próbáld meg minden fejezetben először a fő küldetést megcsinálni, egészen addig a pontig, ahol már csak egyetlen beszélgetés választ el a befejezéstől. Ezután már mászkálhatsz a térképen, nem fogsz abba a hibába esni, hogy nem tudod befejezni a fejezetet, mert elfogyott a manád.

Ha már úgy gondolsz, hogy eleget fejlesztetted a Manádat (én 250 alatt nem gondolnám így), akkor megtanulhatsz a Mana italok, illetve a Lélek Elixírek receptjét. Ugyanígy fontos lehet a tárnarakok ollóinak kimetszése, ezt érdemes megtanulni, mielőtt felderíted a térképeket, de nem fontos, hogy a 'Bányászok és Érc' küldetés előtt megtanuld. Semmit sem vesztesz az ottani tárnarakokkal, a maradék is több, mint amennyi ollót felhasználhatsz feltöltődésre. A játék végére akár nagyon sok pontod is maradhat, nem igazán érdemes bármit is megtanulni, de elszórhatod őket az egyszerű, illetve az összetett jártasságokra. Tulajdonságokat és Fegyveres jártasságokat nem érdemes tanulnod.

Zsoldos/Sárkányvadász

Ez a céh egyértelműen a közelharcosoké. Akkor csatlakozz ide, ha a harc a fontos, a többi pedig nem érdekel. Az első páncélt Lee adja, amikor csatlakozol a Zsoldosokhoz. Onartól a zsoldodat minden nap felveheted, de ez néhány feltételhez van kötve. Először is, minden nap oda kell menned hozzá, és elkérned a pénzt. Csak akkor kapsz zsoldot, ha az adott fejezetben már megcsináltad azt a küldetést, amit Torlof adott, az előző nap beszéltél Onarral, és nem aludtad/vártad végig az előző napot. Tehát ha rendesen játszol, és minden nap elmész Onarhoz, akkor minden nap kapsz zsoldot, egyébként nagyon nehéz akár csak egy napi pénzt is kihúzni belőle. Fontos még, hogy ha elviszed a feleségének az aranytányért, amit a városban, a barakk egyik ládjában találsz, akkor Onar megemeli a zsoldodat.

A 2. fejezetben, miután megcsináltad Torlof küldetését, megveheted Leetől a következő páncélt (500 arany), de ennek igazából nem sok értelme van. Amint megcsinálod a 'Gorn kiszabadítása' küldetést, kapsz egy ilyen páncélt Gorntól is, és ezért nem kell fizetned (leszámítva Gorn szabadságának az 'árát').

A 2. fejezettől megtanulhatsz Bennettől az Érc Hosszúkard és az Érc Kétkezes kard elkészítésének módját, feltéve, hogy megszerzed neki az öt ércet, amit kér, és értesz a kovácsoláshoz.

A 3. fejezetben Leetől megveheted az utolsó Zsoldosvértet (2500 arany), illetve Bennet megtaníthat, hogyan kovácsolj Érc Fattyúkardot, vagy Nehéz Érc Kétkezet.

A 3. fejezetben, miután megoldottad a 'Bennet börtönben ül' küldetést, kapsz Bennettől egy Könnyű Sárkányvadász Vértet, és egyben a céhed Zsoldosról Sárkányvadászra változik. Sárkányvadászként már nem kaphatsz többet zsoldot Onartól.

A 4. fejezetben először is oldd meg a 'Jan és a kovácsok' küldetést, és ezután mindent, amit Bennet tudna adni/tanítani, azt Jan is tudni fogja. Ebben a fejezetben megtanulhatsz, hogyan készíts Érc Harci Kardot, illetve Nehéz Érc Harci Kardot (ezeknél már csak 1-1 jobb fegyver van). Ugyanebben a fejezetben tanul meg Gestathnál a Sárkánypikkelyek és a Sárkányvér kinyerését. 20 Sárkánypikkely és 12000 arany ellenében megveheted Jantól vagy Bennettől a Közepes Sárkányvadász Vértet.

Az 5. fejezetben, a Kolostor alatti titkos szobában olvasd el a könyveket, és máris megtanultad, hogyan készítheted el az Érc Sárkányölőt, és a Nehéz Érc Sárkányölőt, a játék két legjobb kardját. Ezeknek az elkészítéséhez érc (4/5), és sárkányvér (5) kell. Ugyanezen könyvek elolvasása után Bennettől megveheted a legerősebb páncéldat 20000 aranyért.

A 6. fejezetben az első sárkány megölése után, ha van elég érced, akkor megcsinálhatsz a másik Sárkányölő kardot is (feltéve, hogy a Negyedik Fejezetben minden sárkányból kinyerted a vért).

Milícia/Lovag

Ebbe a csapatba akár harcosként, akár íjászként megéri beállni, hiszen a legjobb vérték viselése mellett a Lovagok nem csekély varázserővel is rendelkeznek. Az első páncélt André adja, amikor csatlakozol a Milíciához, illetve az első küldetés után egy fegyvert is kapsz Pecktől (ha beáruod Andrénak, akkor rosszabb fegyvert ad).

A 2. fejezetben, a bányavölgyi várban Engortól tudod megvenni a következő páncélt (2500 arany), ami egyben a Milícia legjobb vértje is. Ugyanitt, a várban Tandortól kérhetsz egy fegyvert (előtte kérdezd meg Garondtól, hogy ki felel a felszerelésért a várban), de nem valószínű, hogy jobbat kapsz, mint ami nálad van.

A 3. fejezetben, ha nem áruoltad be Andrénak, akkor Pecktől kérhetsz még egy kardot, de valószínűleg a Rubinpenge, amit ad, rosszabb lesz a fegyvereidnél.

A 3. fejezetben, miután megoldottad a 'Bennet börtönben ül' küldetést, beszélj Andréval a lovagrendről, és Lovaggá avatnak. Megkapod a gyengébbik lovagpáncélt (ami így is olyan erős, mint a közepes Sárkányvadász vért), és mostantól Lovag vagy. Albrecht megtanítja neked a Fény varázslatot (megkapod a rúnát).

Amint Lovag vagy, vehetsz egy Nyers Ércpengét (2000 arany) Haradtól, de azt előtte el kell döntened, hogy egykezes, vagy kétkezes fegyvert szeretnél. Ezután ezzel a pengével menj a Kolostorba, és beszélj Mardukkal a szent kardokról. Menj be a szentélybe, és az oltárnál szenteld fel a kardodat (5000 arany).

A 4. fejezetben Albrecht megtaníthat neked egy sebző, és egy gyógyító varázslatot.

Az 5. fejezetben, a Kolostor alatti titkos könyvtárban olvasd el a könyveket, majd egy szenteltvíz és egy üres rúnakő segítségével elkészíthetsz egy külön Teleport rúnát. Ezzel a rúnával bejutsz abba a teljesen elzárt terembe, ahol a játék legjobb páncélját találod. Szintén a titkos könyvtárban találod meg az Innos Könnye varázslalt, amivel ismét megáldhatod a kardodat. Ugyanebben a fejezetben újabb két varázslatot tanulhatsz meg Albrechttől, egyet pedig találhatsz az ork ezredesnél.

A 6. fejezetben az Árnyéklord tetemén megtalálod a legerősebb Lovag támadó rúnát.

Tanonc/Mágus

Ide kell csatlakoznod, ha varázsló akarsz lenni, és csak akkor érdemes ebbe a csapatba beállni, ha tényleg ez a terved. Amint Tanonc lettél, az Erő, Ügyesség, Egykezes/Kétkezes Harc, valamint az Íjak és a Számszeríjak tanulása kétszer annyi TP-be kerül. Ha esetleg mégis szükségét érzed ezen képességeknek, akkor jobban jársz, ha még a csatlakozás előtt fejleszted őket. A Tanoncköpenyt a csatlakozáskor Pedro adja.

Amint letetted a Tűz Próbáját, Mágussá avatnak, még az 1. fejezetben. Kapsz egy Tűzmágus Köpenyt, és megtanulhatod a mágia 1. körét.

A 2. fejezetben megtanulhatod a mágia 2. körét.

A 3. fejezetben megtanulhatod a mágia 3. körét, valamint az 'Innos Szeme' küldetés sikeres elvégzésekor megkapod a legerősebb mágusköpenyt, amit a játék végéig hordani fogsz.

A 4. fejezetben megtanulhatod a mágia 4. körét, ezáltal hozzájutsz ahhoz a varázslathoz ('Villámcsapás'), amivel végre az összes szörnyet leradírozhatod a térképről.

Az 5. fejezetben, a Kolostor alatti titkos könyvtárban olvasd el a könyveket, és egy szenteltvíz, valamint egy üres rúnakő segítségével elkészítheted a 'Szent Lövedék' varázslatot. Idd meg az ugyanitt talált Innos Könnyét, és azonnal kapsz +5 Erőt, valamint +5 Ügyességet (ezen felül a hatása teljesen meg is gyógyít). Ezután beszélj Pyrokkal Innos Aurájáról, és megkapod tőle a mágikus amulettet, ami az összes védettségedet +20-szal növeli. Legvégül pedig Pyrokartól megtanulhatod a mágia 6. körét is.

Fontos és hasznos információk a *Night of the Raven* kiegészítőhöz

Írta: Németh Szabolcs (Szőid)

Tulajdonságok:

Hogyan spóroljunk az elosztható pontjainkkal?

A tulajdonságok fejlesztése:

1 - 30-ig	1Lp
31-60-ig	2Lp
61-90-ig	3Lp
91-120-ig	4Lp
120 fölött	5Lp

Ugyanígy van ez a fegyverszakértelemmel is, csak ezeket 100%-ig érdemes fejleszteni, efölé értelmetlen.

De hogyan is spóroljunk a nehezen megszerzett Xp-nkel?

Kétkezes fegyverismeret :

+5% Lutero könyvéből

+20% kő táblákból

+2% Sergiotól (csak mágusoknak)

Persze vannak még olyan fegyverek is, amelyek különböző +% adnak a kétkezes fegyverismerethez. De ezeket most hagyjuk.

100% eléréséhez tehát elég megtanulni:

a Mágusoknak 73%ig

Paladinoknak, Zsoldosoknak 75%ig

Egykezes fegyverismeret:

+5% Lutero könyvéből

+2% Wulfgar bonusza (reggel 5-től 7-ig)

+24% kő táblákból

+10% Morgan gyűrűje

Persze vannak még olyan fegyverek is, amelyek különböző +% adnak a kétkezes fegyverismerethez. De ezeket most hagyjuk.

100% eléréséhez tehát elég megtanulni: 69%ig

Íjak:

+30% kő táblákból

100% eléréséhez tehát elég megtanulni: 70%ig

Számszeríjak:

+20% kő táblákból

100% eléréséhez tehát elég megtanulni: 80%ig

Erő:

+4 Thekla egytálételétől (+5 csak Zsoldosoknak)

+3-6 almától (30 után +1 erő)

+22 kő táblákból

+10 imádkozás Innos oltáraknál (csak Céhnélküli/Zsoldos/Sárkányvadász/Milicista/Paladin)

+39 saját gyártmányú italokból

+1 Erol trükkjétől

+12 talált vagy vásárolt italokból

+15 Embarla Firegasto italból (+30 Zsoldos/Sárkányvadász)

+5 Innos Könnye (csak Mágusok)

+3 sárkánytitok itala??? (nem Zsoldos/Sárkányvadász)

+2 erőegytálétel/leves

+28 öv+amulett+2 gyűrű

Tehát Zsoldos/Sárkányvadász +128 Erő

Céhnélküli/Milicista/Paladin +107 Erő

Tanoncok/Mágusok +102 Erő

(a játék legjobb fegyvere a Berseker fejsze: 170 erő/200 sebzés. Hogy használni tudjuk teoretikusan tanulnunk kell 68 (Mágusként), 63 (Milicista/Paladin) és 42 (Zsoldos/Sárkányvadász) erőt. De a legjobb 90ig tanulni. Így a játék végére meglesz kb. 200 Erőnk)

Ügyesség:

+1 Rengarutól

+24 kőtáblákból

+10 imádkozás Innos oltáraknál (csak Céhnélküli/Zsoldos/Sárkányvadász/Milicista/Paladin)

+51-75 sajátgyártmányú italokból

+15 talált vagy vásárolt italokból

+15 Embarla Firegasto italból (+30 Zsoldos/Sárkányvadász)

+5 Innos Könnye (csak Mágusok)

+30 öv+amulett+2 gyűrű

Tehát Zsoldos/Sárkányvadász +116 Ügyesség

Céhnélküli/Milicista/Paladin +101 Ügyesség

Tanoncok/Mágusok +96 Ügyesség

(a játék legjobb íja a Sárkányvadász íj: 160 Ügyesség/160 sebzés. Hogy használni tudjuk teoretikusan tanulnunk kell 64 (Mágusként), 59 (Milicista/Paladin) és 44 (Zsoldos/Sárkányvadász) ügyességet. De a legjobb 90-ig tanulni. Így a játék végére meglesz a 190 Ügyességünk)

Beliar karmának sebzése:

Fegyver szint	Játékos szintje	Kétkezesként sebzés	Egykezesként sebzés	Esély extra sebzésre (%)
1	11	100	90	12
2	11	101	91	14
3	13	102	92	16
4	15	103	93	18
5	17	104	94	20
6	19	105	95	22
7	21	106	96	24
8	23	107	97	26
9	25	108	98	28
10	27	109	99	30
11	29	110	100	32
12	31	111	102	34
13	33	112	102	36
14	35	113	103	38
15	37	114	104	40
16	49	115	105	42
17	41	116	106	44
18	43	117	107	47
19	45	118	108	48
20	47	120	110	50

A fegyver szintje imádsággal növelhető, minden imádság –5 életerő pontba kerül. Amint a következő fegyverszinthez szükséges szintet eléri hősöd, imádkozhatsz egy Beliar oltárnál.

Az akrobatika elsajátítása:

Ahhoz hogy hősöd ismerje az akrobatikát, egyszer föl kell vinned az ügyességét 90-re. Ha milicistával vagy zsoldossal vagy elég 60-ig, de természetesen amikor a 60.-ik ügyességet vennéd, rajtad kell hogy legyen a +10-es ügyesség amulett (második fejezetben, a gyík fennsíkon található Xardas tornya mellett, vagy zsoldossal a negyedik fejezetben Daar küldetéseként jutalomnak választható), a +10-es öv (Bospernél a harmadik fejezetben) és két +5-ös gyűrű (régí démontorony közelében egy, egy Bospernél és egy Lucianál). Mágusnak 62-ig kell felvinni.

Bányászat:

A banditák aranybányájában számos aranyrög vár arra hogy kicsákányozd, de hogy ezt minél hatékonyabban tedd meg tanulnod kell a bányászatról. Kérd meg Emiliot, Lennart és Finnt hogy meséljenek a bányászatról. Lennar 50 aranyért +10-et ad a képességedhez. Ha elvégezted a „Három bányász – három kotábla” küldetést Finntól és Lennartól kapsz még tapasztalatot. Ha bejutottál a bányába beszélj az alul álló bányászokkal, ok is növelik képességedet, valamint faggasd Raven rabszolgáit – az eltűnt embereket. Scatty a bánya bejáratánál áll, ha beszélsz vele +10-et ad a bányászatodhoz, további 2 tapasztalati pontért +10-et, de 90 így is összejön. Fontos hogy addig ne kezdj el egy rögöt bontani amíg növeled a képességedet, mert ha elfogy az arany akkor aztán ütheted, hiába magasabb a képességed. Ha kíváncsi vagy mit tudsz, menj Finnhez és elmondja. A lebontott aranydarabokat Crimson váltja neked be aranyra (a fújtatónál találod az első járat után), egyet tízre.

Ha összeszedted a 90%-os bányász képességet, akkor nekiállhatsz csákányozni. Ahogy bontasz, időnként kiírja, hogy mennyivel nőtt a képességed, de ezt csákányozás közben te magad is megnézheted. Ha elérted a 100%-ot, menj oda Finnhez, kérd meg, becsülje fel képességedet. Nagy örömmel értesít, hogy mostmár kollégák vagytok, hiszen te magad is bányász guruvá váltál! :-). Ezért xp-vel jutalmaz! (kieg. A.)

GOthic II

Impresszum

A teljes anyag forrása: <http://swgalaxies.datastart.hu/honositasok/gothic2.html>

Az oldalon szereplő köszönetnyilvánítások:

Gothic 2 magyar végigjátszás

Köszönetek:

Hunnenkoenig, AnWar, YellowCab, Syabi és Marilyn a fordításért,
Hunnenkoenig külön, az oldalért, ahol ez megjelenik (<http://beam.to/gothic2.hu>),
A PC Guru-nak szintén a megjelenésért (a CD mellékleten)
JoWood és Piranha Bytes a nagyszerű játékért (mindkét rész)

Köszönet a Supergames Gothic II fórum felhasználóinak is, mert rávilágítottak olyan problémákra, amik felett én elsiklottam...;-)

Extra köszönet a JoWood angol Gothic2 fórumának (azon belül is Iomar Eisenwolf és DR-K-Nickel uraknak) a sok segítségért azokban a kérdésekben, amiket nem tudtam egyedül megoldani.

Köszönet még azoknak, akik besegítettek:

Hyder
Bossy
cs@

A Gothic és a Gothic 2 a JoWood és a Piranha Bytes védjegye.

Elérhetőség:
drake@palinkas.ehc.hu

Gothic 2 NOTR magyar végigjátszás

Die Nacht des Raben

Magyar leírás

Készítette, írta:

Farkas Gergely
(Manticore)

A tulajdonságok részt és az 1-es számmal jelölt küldetések végigjátszását írta:

Németh Szabolcs
(Szid)

(2-es számmal jelölve a közösek.)

Köszönet tibor16-nak és sunmalac-nak és hogy végigkísérték a leírás készülését.

Gothic 2 magyar nyelvű útmutató

Írta: Drake

Köszönetek:

Hunnenkoenig, AnWar, YellowCab, Syabi és Marilyn a fordításért,
Hunnenkoenig külön, az oldalért, ahol ez megjelenik (<http://beam.to/gothic2.hu>),
A PC Guru-nak szintén a megjelenésért (a CD mellékleten)
JoWood és Piranha Bytes a nagyszerű játékért (mindkét rész)

Köszönet a Supergames Gothic II fórum felhasználóinak is, mert rávilágítottak olyan problémákra, amik felett én elsiklottam...;-)

Extra köszönet a JoWood angol Gothic2 fórumának (azon belül is Iomar Eisenwolf és DR-K-Nickel uraknak) a sok segítségért azokban a kérdésekben, amiket nem tudtam egyedül megoldani.

Köszönet még azoknak, akik besegítettek:

Hyder

Bossy

cs@

A Gothic és a Gothic 2 a JoWood és a Piranha Bytes védjegye.

Elérhetőség:

drake@palinkas.ehc.hu

A teljes és átfogó, gyűjtögető, kiegészítő, javító munkát, valamint mindezek egyedi formába öntését Ardea végezte.

A Végigjátszási kézikönyvet ezek alapján jogvédelem illeti, csak az itt szereplő személyek engedelmével használható fel (pl. honlapon való megjelenítésre).

A továbbiakban fellelhető térképek egy része a World of Gothic, illetve a Gothic II Database oldalakról származik, vagy ezekből került feldolgozásra.



Khorinis város

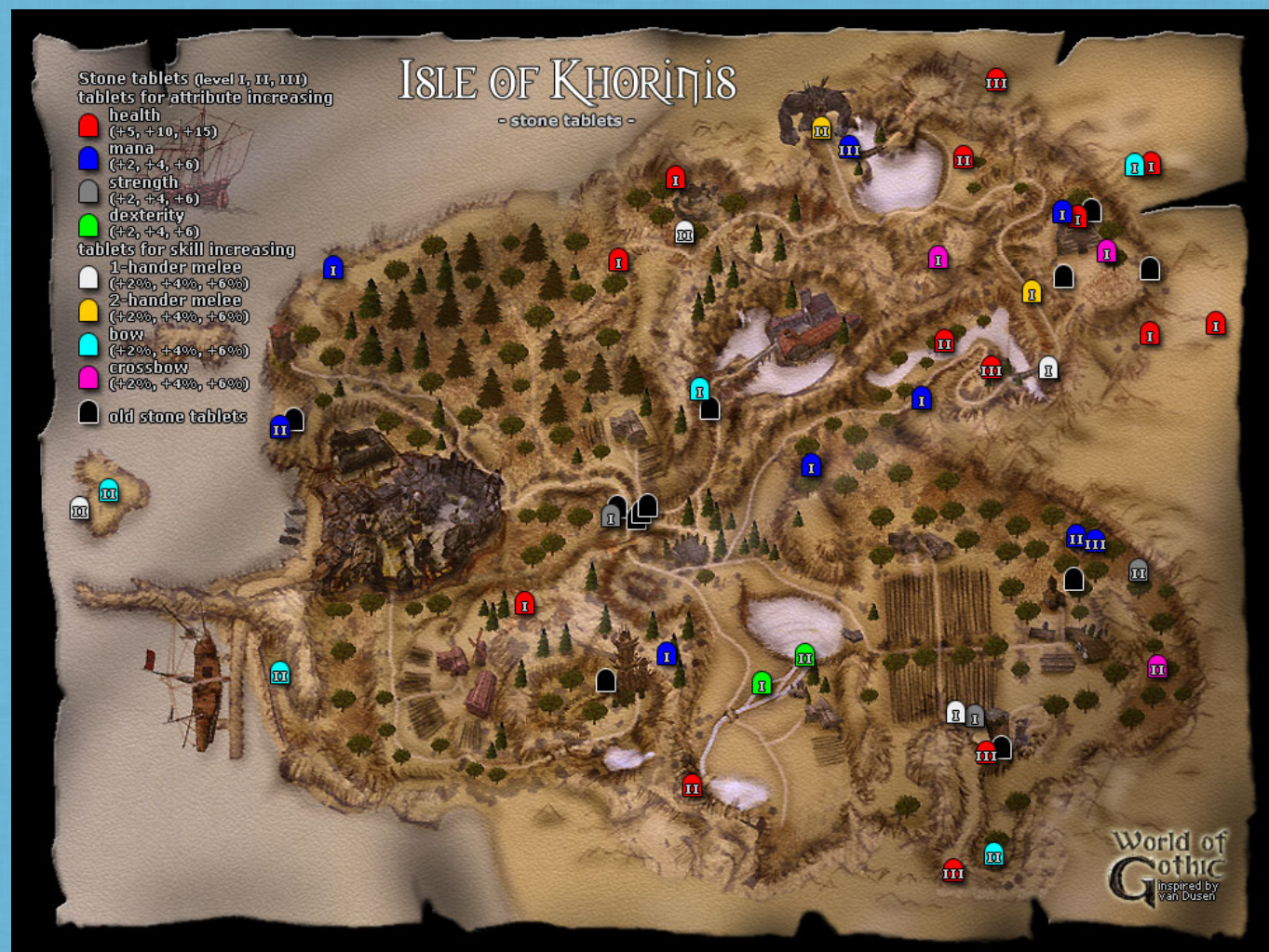


1 Rupert	16 Ignaz	31 Cassia, Ramirez, Jesper	46 André	61 Bíró
2 Matteo	17 Lehmar	32 Borka	47 Börtön	62 Wambo
3 Regis	18 Fenia	33 Bromor	48 Ruga	63 Lutero
4 Bosper	19 Moe	34 Nadja	49 Baltram	64 Salandrill
5 Thorben	20 Kardiff	35 Vatras	50 Canthar (eleinte)	65 Albrecht
6 Gritta	21 Nagur	36 Valentino	51 Sarah, később Canthar	66 Larius
7 Harad	22 Brahim	37 Coragon (kocsmá)	52 Daron	67 Cornelius
8 Brian	23 Lares	38 Pablo	53 Jora	68 Lord Hagen
9 Constantino	24 Jack	39 Bartok	54 Hakon	69 Girion
10 Meldor	25 Garvell	40 Abuyin	55 Zuris	70 Kertész
11 Alwin	26 Halvor	41 Ingyen sör :-)	56 Rengarü	71 Ingmar
12 Lucy	27 Edda	42 Herold	57 Gebrandt/Diego	72 Cedric
13 Fellan	28 Attila	43 Hanna (fogadó)	58 Fernando	73 Diego (3. fejezetben)
14 Alrik	29 Raktár (egy csomag kender)	44 Wulfgar	59 Valentino háza	74 Mario (5. fejezetben)
15 Carl	30 Tolvaj cég bejárata	45 Mortis	60 Lovagok hálótérme	75 Lovagok hajójához

[Vissza a 13. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Khorinis - kőtáblák



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Nefarius térképe az ereklye darabokról



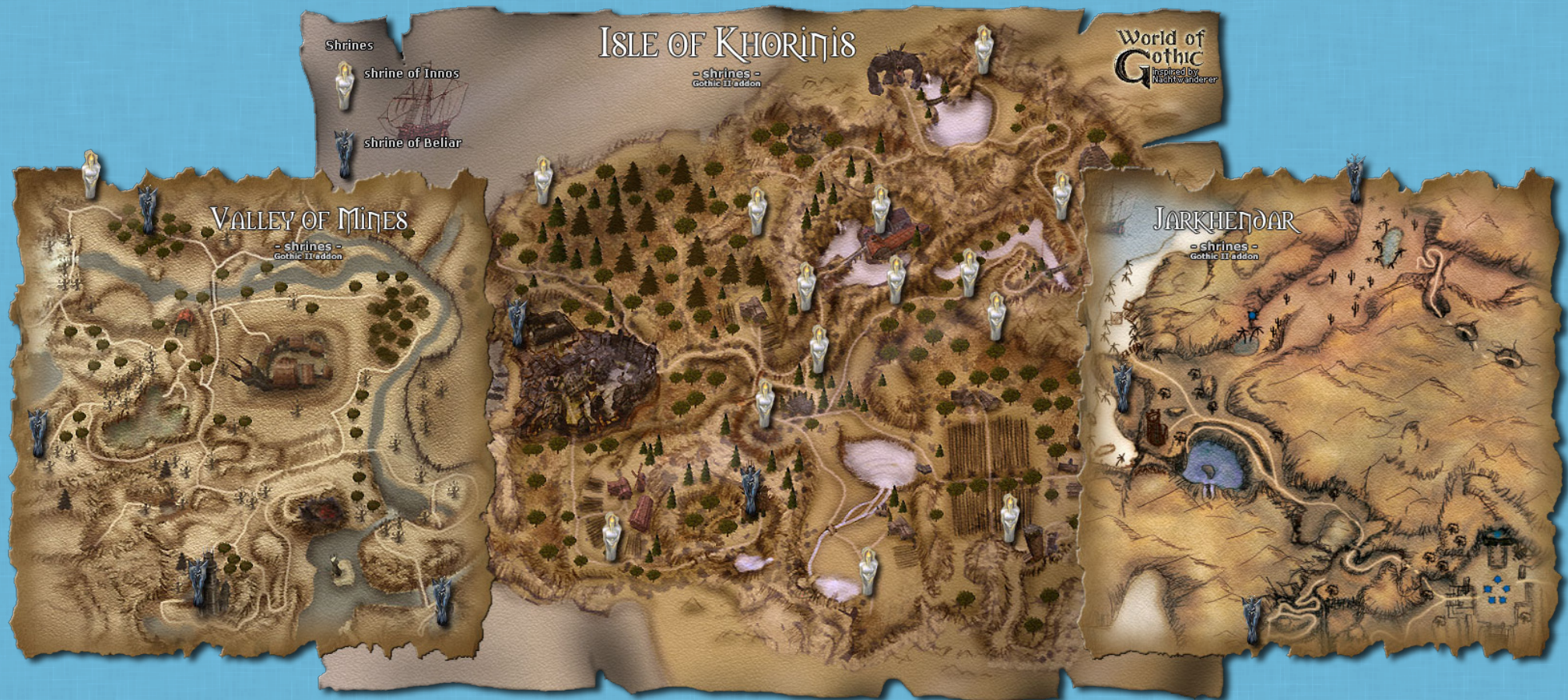
GOthic II

[Vissza a 44. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

TÉRKÉPEK

Komplex térkép az Innos és Beliar oltárokhoz



[Vissza a 32. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Megszentségtelenített oltárok



[Vissza a 44. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

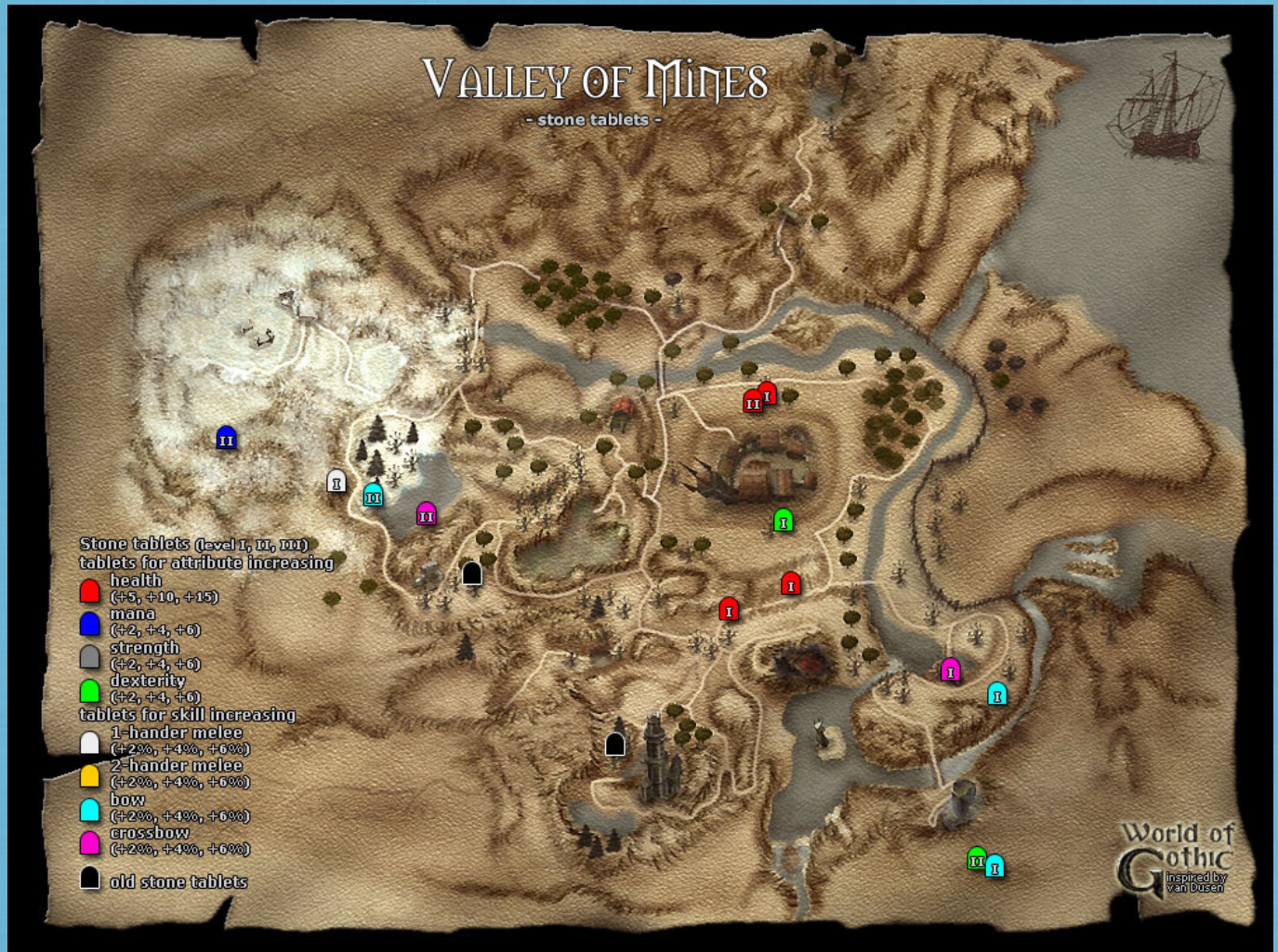
Sárkánytojások lelőhelyei



[Vissza a 62. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Bányavölgy - kőtáblák



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Greg kincses térképe



[Vissza a 54. oldalra](#)

[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - barlangok



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - növények



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - gyűrűk és amulettek



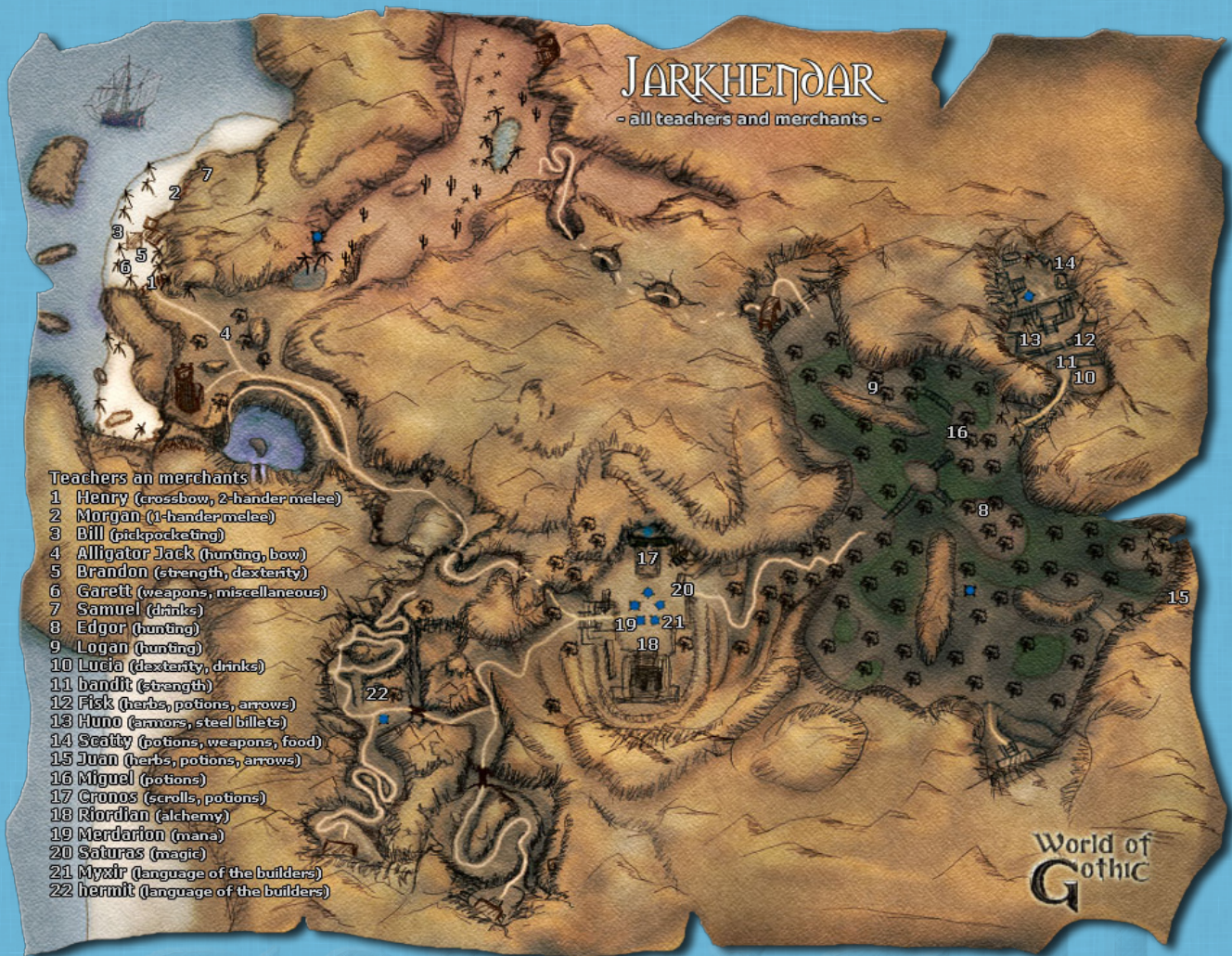
[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - kőtáblák



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - tanítók és kereskedők



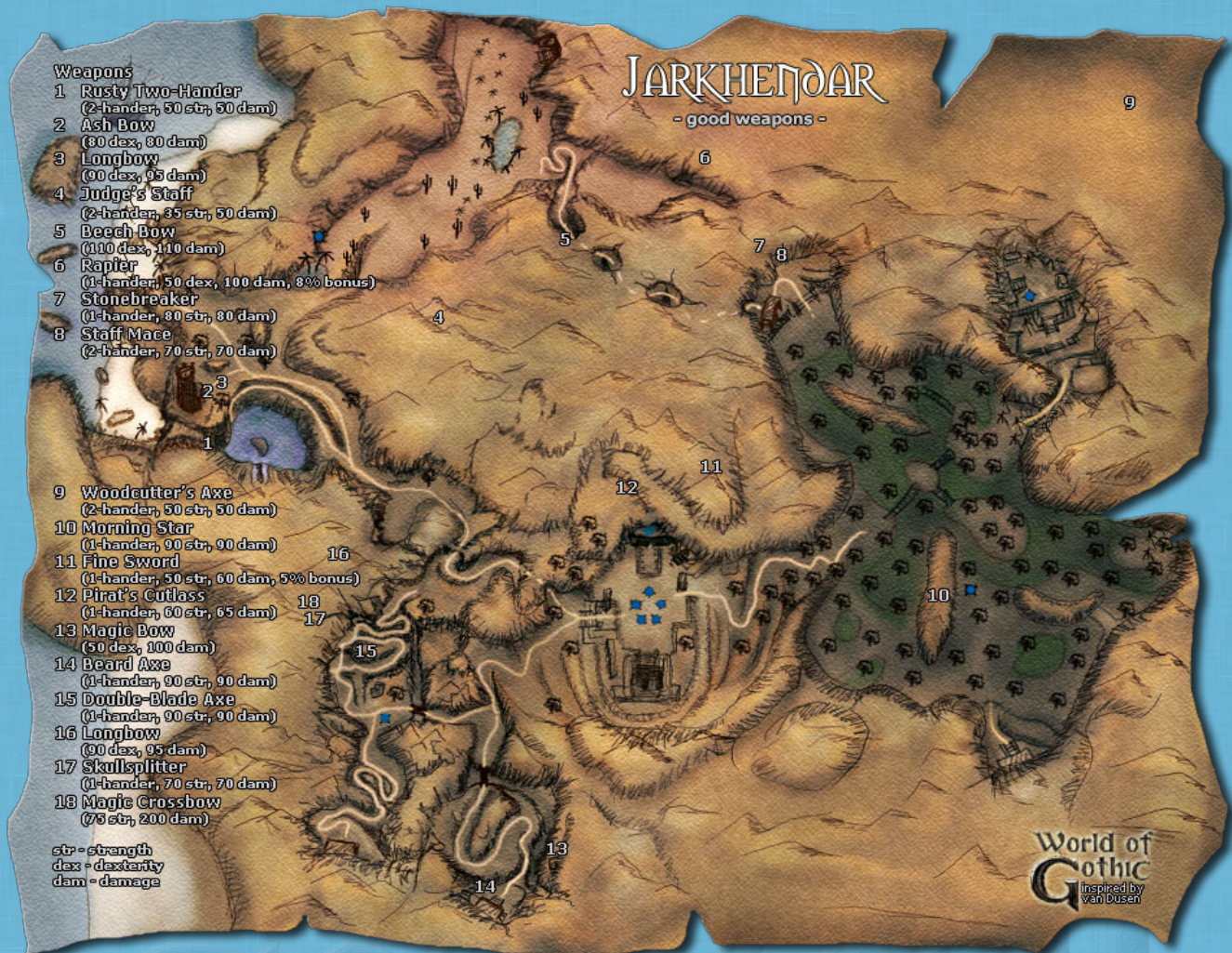
[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - részletes kincses térkép



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)

Jharkendar - fegyverek



[Vissza a Tartalomjegyzékhez](#)