

KÉZIKÖNYV A
VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Gothic 3



A kézikönyv szerkesztője kizárólagos engedélyt kapott a www.Gothic3.hu oldalon található anyagok felhasználásához. A kézikönyvben és a honlapon szereplő leírások, képek jogvédelem alatt állnak, ezért további felhasználásuk előtt (pl. saját honlaphoz) kérlek, kérj engedélyt a fenti honlap főszerkesztőjétől, Szunyitól, a szunyi@gothic3.hu e-mail címen.

Kedves Kezdő Játékos!

Sokszor felmerült már az igény egy ehhez hasonló figyelmeztetésre, amely utal a játék első számú alaptörvényére:

NE SZABADÍTS FEL VÁROST az orkok uralma alól, míg nem választottál, hogy kiknek az oldalán szeretnéd befejezni a játékot. Rengeteg küldetéstől és ezáltal tapasztalati ponttól esel el így. 2-3 város felszabadítása után az orkok közt (akármilyen hírnevet is szereztél addig) elterjed, hogy te öldöklöd őket, így rögtön megtámadnak, amint a városukba érsz.

NE TÁMADJ LE LÁZADÓ TÁBORT, amíg nem választottál, hogy kiknek az oldalán szeretnéd befejezni a játékot. A lázadók ugyanúgy fognak reagálni, mint azt az orkoknál is olvashattad. 2-3 lázadó tábor kiirtása után már harapnak.

NE SZABADÍTS FEL VÁROST Varantban sem a hasszasszinok uralma alól, mivel ott is - talán még gyorsabban, mint Myrtanában - híre kél, hogy te sokat kaszabolsz. Itt is igaz, hogy 2-3 város után még csak figyelmeztetnek, de azután ugranak rád.

A lehető legtöbb tapasztalati pontot úgy tudod összeszedni - ami által nyilván képzetebb, erősebb, sebezhetetlenebb leszel -, ha minden nép-semleges küldetést megcsinálsz, s csak ha már tudod, kihez akarsz csatlakozni, akkor végzed el az ilyen-olyan öldöklős feladatokat.

A Szerkesztő

TARTALOMJEGYZÉK.....	3
MYRTANA.....	16
Ardea.....	16
Reddock.....	17
Cape Dun.....	18
Montera.....	21
Okara.....	26
Gotha.....	28
Faring.....	30
Trelis.....	33
Nemora.....	36
Geldern.....	39
Silden.....	44
Vengard.....	50
VARANT.....	53
Braga.....	53
Ben Erai.....	56
Lago.....	58
Ben Sala.....	60
Bakaresh.....	62
Mora Sul.....	65
Ishtar.....	72
NORDMAR.....	76
Monastery - Monostor.....	76
Wolf Clan - Farkas Klán.....	77
Hammer Clan - Pöröly Klán.....	80
Fire Clan - Tűz Klán.....	84
A játék BELIAR oldalán.....	88
A játék INNOS oldalán.....	92
A játék ADANOS/XARDAS oldalán.....	94
EGYÉB TÉRKÉPEK.....	96
Ardea és CapeDun környéke.....	96
Montera környéke.....	97
Gotha, Faring és Vengard környéke.....	98
Trelis és Nemora környéke.....	99
Geldern és Silden környéke.....	100
Ben Sala és Bakaresh környéke.....	101
Mora Sul környéke.....	102
Farkas klán, Tűz klán és Monostor környéke.....	103
Pöröly klán környéke és Xardas.....	104
NPC kereső.....	105

TARTALOMJEGYZÉK

MYRTANA.....	16
Ardea.....	16
Liberate Ardea from the orcs! - Szabadítsd fel Ardeát az orkoktól!	16
Talk to leader of the Rebels! - Beszélj a lázadók vezérével	16
Gorn shows you the rebels hideout. - Gorn elvezet a lázadók búvóhelyére.	16
Kill the Shy deer! - Öld meg a félénk szarvast!.....	16
Jack and the bilge rats. - Jack és a szárazföldi patkányok.	17
Jack's rebel gold. - Jack lázadó aranya.	17
Reddock - Vörösdokk.....	17
Bring the Fire Mage Sebastian some healing plants! -	
Vigyél Sebastian tűzmágusnak néhány gyógynövényt!.....	17
Defeat Copper in the arena! - Győzd le Copper-t az arénában!	17
Defeat Joey in the arena! - Győzd le Joey-t az arénában!.....	17
Clean out the southern caves of Reddock! - Tisztítsd meg Vörösdokk déli barlangjait!.....	17
Kill the aggressive wild boars! - Öld meg az agresszív vaddisznókat!	17
Eliminate the orc patrol on the Farm! - Számolj le az ork őrzőjével a Földbirtokon!.....	17
Get rid of the roaming orc patrol between Reddock and Ardea! -	
Szabadulj meg a Vörösdokk és Ardea között kóborló ork őrzőjéről!	17
Defeat Topork in a duel! - Győzd le Topork-ot párbajban!	17
Free Kliff from the orc on the farm! - Szabadítsd meg Kliffet a földbirtokon tartózkodó orkoktól!	17
Reddock needs a smith. - Vörösdokknak kell egy kovács.....	18
Take Kliff to Javier, the leader in Reddock! - Vidd Kliffet Javier-hoz, a vörösdokki lázadók vezéréhez!	18
Weapons for the rebels in Reddock. - Fegyverek Vörösdokknak.....	18
Find the rebel underground in Cape Dun! - Találd meg a lázadókat Borús-fokban!	18
Destroy the rebel camp Reddock! - Pusztítsd el a lázadók táborát Vörösdokkban!.....	18
CapeDun (Borús-fok)	18
Cyrus needs booze. - Pia kell Cyrus-nak.	18
A plague of bandits in the coastal region. - Bosszantó banditák a partvidéken.	19
Lamp oil for Ardea. - Lámpaolaj Ardeának.....	
Steal 3 golden goblets from Urkrass's warehouse. - Lopj el 3 aranyserleget Urkrass raktárából.	19
Bring his goods back to Urkrass. - Vidd vissza Urkrassnak az áruját!	19
Bundles of weapons for Phil. - Fegyverkötegek Philnek.....	19
Defeat Darmok in the arena. - Győzd le Darmokot az arénában.....	19
Defeat Fadi in the arena. - Győzd le Fadit az arénában.....	19
Harek wants meat. - Harek húst akar.....	19
Help Harek escape! - Segíts Hareknek elmenekülni!	19
Take Harek the slave back to Gamal. - Vidd vissza Hareket, a rabszolgát Gamalnak.	19
Pelts for Jens the hunter. - Prémek Jensnek, a vadásznak.....	19
Kill all the hungry wolf packs around Cape Dun. - Öld meg az éhes farkasokat Borús-fok közelében!	20
Healing herbs for the alchemist. - Gyógynövények az alkímistának.....	20
The alchemist's chest. - Az alkímista ládája.....	20
The quartermaster in Cape Dun needs healing potions. -	
A borús-foki szállásmesternek gyógyitalra van szüksége.....	20
Destroy the rebel underground in Cape Dun! - Pusztítsd el a lázadót Borús-fokban!.....	20
The captured paladin's belongings. - Az elfogott lovag ingóságai.	20
Wenzel's lost sword. - Wenzel elveszett kardja.	20

Wenzel cleans up. - Wenzel takarítása.....	20
Liberate Cape Dun! - Szabadítsd fel Borús-fokot!.....	20
Montera.....	21
Cowardly goblins in the night. - Gyáva goblinok az éjszakában.	21
Report to the leader of the orcs' mercenaries in Montera! - Jelents Monterában az ork zsoldosok vezérének!	21
Follow Arakos to find the orc patrol. - Kövesd Arakost és találjátok meg az ork őrzőjáratot.	21
The thieving orc patrol. - A tolvaj ork őrzőjárat.	22
Porgan's druid stone. - Porgan druida köve.	22
Stoneroots for the druid Porgan. - Kőgyökerek Porgan druidának.....	22
Make the tired mercenary leave the rebels' meeting point. - Vedd rá a fáradt zsoldost, hogy elhagyja a lázadók gyülekezési helyét.	22
How loyal are the orcs' mercenaries? - Milyen hűségesek az ork zsoldosok?	22
Let the mercenary Trano know his pay has been cut. - Tudja meg Trano zsoldos, hogy a fizetését megkurtították.....	22
Collect the rent for Domenik's farm. - Gyűjtsd be a bért Domenik farmjáról.....	23
Basir wants his old gold casket. - Basir a régi ékszeresládikáját akarja.	23
Thorek wants magic ore for his smithy. - Thorek mágikus ércet akar a kovácsműhelyének.	23
Milk for the warehouse keeper. - Tej a raktárosnak.....	23
Sobota wants Thorek's slave back. - Sobota vissza akarja kapni Thorek rabszolgáját.	23
Sobota wants Dan's slave back. - Sobota vissza akarja kapni Dan rabszolgáját.	23
Defeat Dan in the arena. - Győzd le Dant az arénában.....	23
Defeat Fedor in the arena. - Győzd le Fedort az arénában.	23
Defeat Goose in the arena. - Győzd le Goose-t az arénában.	23
Defeat Ugo in the arena. - Győzd le Ugo-t az arénában.	23
Defeat the champion Ashton in the arena. - Győzd le a bajnok Asthont az arénában.	24
Change of shift in the slave camp. - Műszakváltás a rabszolgatáborban.....	24
Marik wants Bradley's slave list. - Marik Bradley rabszorgalistáját akarja.	24
Return the stolen slave list to Bradley. - Juttasd vissza az ellopott rabszorgalistát Bradley-nek.....	24
Tell Dennis that Bradley needs a new slave. - Mondd meg Dennisnek, hogy Bradley-nek új rabszorgákra van szüksége.....	24
Dennis wants Bradley to go easy on the slaves. - Dennis azt szeretné, hogy Bradley ne hajszolja annyira a rabszorgákat.....	24
Kelvin the slave wants certainty. - Kelvin a rabszorga bizonyosságot akar.	24
Kelvin goes back to work in the temple. - Kelvin visszamegy dolgozni a templomba.	24
Bring Marik proof that Ashton embezzles gold. - Bizonyítsd be Mariknak, hogy Ashton sikkaszt.	24
The slave Leon is working in the temple again. - Leon rabszorga ismét a templomban dolgozik.....	24
Find the stray wolves and kill them. - Találd meg a kóbor farkasokat és öld meg őket.....	25
Make Folleck go back to work in the castle yard. - Vedd rá Follecket, hogy menjen vissza dolgozni a várudvarra.	25
Folleck is asking for it. - Folleck akarta.	25
Yorik needs old weapons. - Yoriknak régi fegyverekre van szüksége.	25
Get rid of the slave camp guards. - Szabadulj meg a rabszolgatábor őreitől.....	25
Kill the cattle in the stockyard. - Öld meg a rakterület jószágait.....	25
Wheat for the warehouse keeper. - Gabona a raktárosnak.....	25
The grain thieves must go. - A gabonatorvajoknak el kell tűnniük.	25
Rufus escapes from the grain farm. - Rufus elmenekül a gabonafarmról.....	25
The slave Rufus wants to go to Okara. - Rufus rabszorga Okarába akar menni.....	26
A message for Okara. - Üzenet Okarának.	26

TARTALOMJEGYZÉK

Do away with Sanford. - Végezz Sandforddal.....	26
Eliminate the rebel positions around Montera. - Pusztítsd el a lázadó táborokat Montera környékén.....	26
Liberate Montera from the orcs! - Szabadítsd fel Monterát az orkoktól!.....	26

Okara 26

Okara needs more people. - Okarának több emberre van szüksége.....	26
Kill the undead that Rakus summoned. - Öld meg a Rakus által megidézett élőhalottakat.....	26
Rescue Rakus the Fire Mage from the cave of the undead. - Mentsd meg Rakus tűzmágust az élőhalottak barlangjából.....	26
Rakus the Fire Mage should go to Okara. - Rakus tűzmágusnak Okarába kell mennie.....	27
A homeless prospector. - A hontalan bányakutató.....	27
Booze for the prospector. - Pia a bányakutatónak.....	27
Malicious ripperbeasts. - Dühödt belezöböstiek.....	27
Kent should go to Okara. - Kentnek Okarába kell mennie.	27
Clean out the mine with Randall the fighter. - Tisztítsd meg a bányát Randall harcossal.....	27
A rich mine. - Egy gazdag bánya.....	27
Randall should go to Okara. - Randallnak Okarába kell mennie.....	27
Go boar hunting with Fraser. Hunt the nasty wild boars. Disznóvadászat Fraserrel. Ejtsd el a veszélyes vaddisznókat.....	27
Fraser should go to Okara. - Frasernek Okarába kell mennie.....	27
Hunt the nasty shadowbeasts. - Ejtsd el a veszélyes árnyékfutókat.....	27
Candela should go to Okara. - Candelának Okarába kell mennie.....	28
Bring Mannig some iron ore. - Hozz Mannignek vasércet.....	28
A message for Okara. - Üzenet Okarába.	28

Gotha..... 28

Defeat Potros. - Győzd le Potrost.....	28
Rescue Gorn from the orcs in Gotha. - Mentsd meg Gornt a gothai orkoktól.	28
Free Gotha from its curse. - Szabadítsd meg Gothát az átkától.....	29
Hunting demons with Gorn. - Démonvadászat Gornnal.	29
Rebuild Gotha. - Gotha újjáépítése.....	29

Faring 30

Distribute booze to the orcs. - Ossz piát az orkoknak.....	30
Booze for Mojok. - Pia Mojoknak.....	30
Making booze with Tippler. - Piakészítés Tipplerrel.....	30
Defeat Goran in the arena. - Győzd le Gorant az arénában.....	30
Defeat Moff in the arena. - Győzd le Moffot az arénában.....	30
Defeat Spike in the arena. - Győzd le Spike-ot az arénában.....	30
Eliminate the goblins in the ancient ruins of Faring. - Öld meg a goblinokat Faring ősi romjainál.....	31
Kill the three trolls in the hills near Faring. - Öld meg a három trollt a Faring közelében lévő dombnál.....	31
Troll hunting with Mitch. - Trollvadászat Mitch-csel.....	31
Rocko's cave. - Rocko barlangja.....	31
Ali's artifact. - Ali ereklyéje.....	31
The hunters of Faring. - Faring vadászhajói.....	31
Take Ali's gift to Tom. - Vidd el Ali ajándékát Tomnak.....	31
Sell the skin to Gnar for 500 gold coins. - Add el a prémet Gnarnak 500 aranyért.....	31
Go lurker hunting with Wilson. - Lopakodó vadászat Wilsonnal.....	31
The castle of Faring. - Faring vára.....	32
Wolfskins for Gnar. - Farkasprémek Gnarnak.....	32

TARTALOMJEGYZÉK

Become champion of the arena in Faring. - Légy Faring aréna bajnoka.	32
Bring Ur-Gosh three king's sorrel plants. - Vigyél Ur-Gosznak három királyszárat.	32
Forging in Faring. - Kovácsolás Faringban.	32
Defeat Vigo in the arena. - Győzd le Vigot az arénában.	32
Defeat Tukash in the arena. - Győzd le Tukasht az arénában.	32
Defeat Mortis in the arena. - Győzd le Mortist az arénában.	32
Defeat Rozhov in the arena. - Győzd le Rozhovot az arénában.	32
Break the last resistance of the Morras! - Törd meg a morrák utolsó ellenállását!	32
Liberate Faring from the orcs! - Szabadítsd fel Faring az orkoktól!	32

Trelis 33

Sneaky goblin raid on Derec's farm. - Goblin rajtaütés Derec földbirtokán.	33
Kill the thieving goblins near Derec's farm. -	
Öld meg a Derec földbirtoka közelében élő tolvaj goblinokat.	33
Hothead Ben needs to be taught a lesson. - Leckéztess meg forrófejű Bent.	33
Ben the servant needs his shovel. - A szolga Bennek szüksége van az ásójára.	33
Search for survivors in the temple of Trelis. - Keresz túlélőket Trelis templomában.	34
Help the shaman Kamak leave the temple. - Segíts Kamak sámánnak kijutni a templomból.	34
Clean out the undead caves. - Tisztíts meg az élőholt barlangokat.	34
Tell the leader of Nemora about the rebels' situation at the temple of Trelis. -	
Számolj be Nemora vezetőjének a trelisi templomnál lévő lázadók helyzetéről.	34
Destroy the orcs in and around the temple of Trelis. -	
Pusztítsd el a Trelisi templomban és környékén ólálkodó orkokat.	34
Milok is looking for his old sword. - Milok a régi kardját keresi.	34
The paladin Konrad wants his magic back. - Konrad lovag vissza akarja kapni a varázserejét.	34
The orc warrior Pranck needs healing potions. -	
Prancknak, az ork harcosnak gyógyitalokra van szüksége.	34
Find the runaway alchemist Avogadro. - Találd meg a szökött alkímistát, Avogadrot.	35
Take Avogadro the alchemist to Trelis. - Vidd vissza Avogadrot, az alkímistát Trelisbe.	35
The orc warrior Pranck wants twenty healing potions. - Az ork harcos Pranck 20 gyógyítalt akar.	35
No deliveries arriving from the eastern temple. - Nem érkezik szállítmány a keleti templomból.	35
Kill the sneaking ogres in the woods. - Öld meg az erdőben bújkáló ogrékat.	35
Find out what is wrong with the western farm. - Tud meg, mi a baj a nyugati földbirtokon.	35
The suspicious cave near the farm. - A gyanús barlang a földbirtok mellett.	35
Did the rangers devastate the farm? - A kőszak dúlták fel a földbirtokot?	35
Kill the grunting creatures below Josh's farm. - Öld meg a morgó lényeket Josh földbirtoka alatt.	35
Kamak's artifact. - Kamak ereklyéje.	35
Ransack the castle of Trelis. - Foszd ki Trelis várát.	36
Ransack the farms! - Foszd ki a földbirtokokat.	36
Cole the farmhand wants to go to Nemora. - Cole, a béres Nemorába akar menni.	36
Vak needs fifty thousand gold coins for the Hashishin. -	
Vaknak 50.000 aranyra van szüksége a fejedelmének részére.	36
Conquer the castle of Trelis! - Hódítsd meg Trelis várát!	36

Nemora 36

Who's boss in Nemora? - Ki az úr Nemorában?	37
Weapons for Nemora. - Fegyverek Nemorának.	37
Bring Treslott the rare plant herbaceous lobelia. -	
Vigyél Treslottnak az egynyári lobélia nevű ritka növényből.	37

TARTALOMJEGYZÉK

Kill the three monsters north of Nemora. -	
Öld meg a Nemorától északra lévő három Szörnyet.	37
Clear the orcs out of the farm west of Trelis. -	
Tisztítsd meg a Trelistől nyugatra lévő földbirtokot az orkoktól.	37
Rebels stole the rent from Farmon's farm. - A lázadók ellopták Farmon földbirtokának bérét.	37
Hengley the farm raider. - Hengley a földbirtok fosztogatója.	37
A message for the rebel Charles. - Üzenet a lázadó Charlesnak.	37
A new man for Nemora. - Egy új ember Nemora számára.	38
The renegade paladin at the pass to Varant must die. -	
A varanti hágónál tartózkodó renegát lovagnak meg kell halnia.	38
Cross the pass to Varant with Karlen. - Menj keresztül Karlennel a Varantba vezető hágón.	38
Karlen the paladin shows you the desert. - Karlen, a lovag megmutatja neked a sivatagot.	38
Bring Russel the goods from the desert. - Hozd el az árut Russelnek a sivatagból.	38
Finley gets all set to attack Trelis. - Finley felkészül Trelis megtámadására.	38
Finley attacks Trelis. - Finley megtámadja Trelist.	38
Destroy the rebel camp Nemora. - Pusztítsd el a lázadókat Nemorában.	38
Karlen the paladin wants his magic back. - Karlen, a lovag vissza akarja kapni a mágiját.	39
Geldern	39
Defeat Dimitar in the arena. - Győzd le Dimitart az arénában.	39
Defeat Gembak in the arena. - Győzd le Gembakot az arénában.	
Defeat Kulak in the arena. - Győzd le Kulakot az arénában.	39
Teach Mirzo a lesson. - Tanítsd móresre Mirzót!	39
Open up the mine north of Geldern and kill all vermin there. -	
Menj el a bányába Gelderntől északra és ölj meg minden élősködőt.	40
Nemrok expects a delivery of gold from the mines. - Nemrok egy aranszállítmányt vár a bányákból.	40
Kill the unholy mercenary Ivan. - Öld meg Ivánt, a renegát zsoldost.	40
Gembak wants to rough up Ivan, the renegade mercenary. -	
Gembak el akarja intézni Ivánt, a renegát zsoldost.	40
Talk to Samuel about the destroyed mine. - Beszélj Samuella az elpusztított bányáról.	40
Nemrok expects a delivery of sulphur from the sulphur mine. -	
Nemrok egy kénszállítmányt vár a kénbányából.	40
Kill the threatening snappers outside the sulphur mine. -	
Öld meg a rémisztő ragadozókat a kénbánya körül.	40
Bring the shaman Grimboll some sulphur. - Vigyél Grimboll sámánnak ként.	40
The secret of Mazin, the Hashishin merchant. - Mazin, a fejedelmű kereskedő titka.	40
Tell the orcs about the abandoned mine in the north. -	
Mesélj az orkoknak az elhagyott északi bányáról.	40
Kill the tunnel wolves in the wolf mine. - Öld meg a tárnafarkasokat a farkasbányában.	40
Find some eager slaves for the wolf mine. - Találj néhány túlbuzgó rabszolgát a farkasbányához.	41
Follow the particularly eager slave to the wolf mine. -	
Kövesd a túlbuzgó rabszolgát a farkasbányához.	41
Bring more eager slaves to the wolf mine. - Vigyél még túlbuzgó rabszolgákat a farkasbányához.	41
Hamil, the audacious artifact trader among the slaves. -	
Hamil, a vakmerő kereskedő a rabszolgák között.	41
Find the first paladin's helmet. - Találd meg az első lovag sisakját.	41
The seven ancient rings of the alchemists. - Az alkímisták hét ősi gyűrűje.	41
Jared the artifact trader wants to meet Lares. - Jared az ereklyekereskedő meg akarja ismerni Lares-t.	41
Golden plates for Lares. - Aranytányérok Laresnek.	41
Bring Renwik the rare plant king's sorrel. - Vigyél Renwiknek a királyszár nevű ritka növényből.	41

TARTALOMJEGYZÉK

Find the orcs' druid search party. - Találd meg a druidát kereső ork csapatot.....	42
Discover the secret of the druid Runak. - Derítsd ki Runak druida titkát.....	42
Bring Nemrok the artifact from the ruin in the north. -	
Hozd el Nemroknak az északi romnál található ereklyét.....	42
Kill the druid Runak. - Öld meg Runak druidát.....	42
Kill the druid hunting party from Geldern. - Öld meg a gelderni druidavadász csapat tagjait.	42
Kill the leader of the southern druid search party. - Öld meg a déli druidavadász csapat vezetőjét.....	43
Gunock, the lazy orc. - Gunock, a lusta ork.	43
Kill the druid Torn. - Öld meg Torn druidát.....	43
Mobilize the people in Geldern for Torn's druid stone. -	
Mozgósítsd Geldern embereit Torn druidakövéért.....	43
Liberate Geldern from the orcs! - Szabadítsd meg Geldernt az orkoktól!.....	43
The orc shaman Grok wants all the fire chalices. - Grok, az ork sámán az összes tűzserleget akarja.....	43
Silden	44
Improve your reputation in Silden - Növel a hírneved Sildenben.	44
Defeat Jarock in the arena! - Győzd le Jarockot az arénában!.....	44
Defeat Jarrol in the arena! - Győzd le Jarrolt az arénában!.....	44
Defeat Trompok in the arena! - Győzd le Trompokot az arénában!	44
Free the Nordmarian Lars from the prison camp! -	
Szabadítsd ki a nordmári Larsot a rabszolgatáborból!	45
Supply the convict Jerek with roasted meat! - Lásd el az elítélt Jereket sült hússal!	45
Supply the convict Jerek with weapons! - Lásd el az elítélt Jereket fegyverekkel!.....	45
Kill the slaves who escaped from Silden! - Öld meg a Sildenből megszökött rabszolgákat!.....	45
Rescue a Silden slave from the wilderness! - Menekíts ki egy sildeni rabszolgát a vadonból!.....	45
The wood from the prison camp must be brought to Givess int he mill. -	
A fogolytáborból át kell vinni a fát a malomba Givessnek.....	45
Take the fish barrels to the mill! - Vidd a halashordókat a malomba!	45
Follow Pavel to his hunting cabin! - Kövesd Pavelt a vadászkunyhójába!	46
Take the hunters' delivery of pelts to the mill! - Vidd el a vadászok prémszállítmányát a malomba!	46
Bring Lukjan the hunter the money for the pelts! - Vidd el a prémért járó pénzt Lukjan vadásznak!	46
Kill snappers around Silden! - Öld meg a ragadozókat Silden közelében!.....	46
Go snapper hunting with Falk! - Ragadozóvadászat Falkkal!	46
Kill wolves around Silden! - Öld meg a farkasokat Silden közelében!.....	46
Hunt the silver wolves with bram! - Ezüsfarkas vadászat Brammal.....	46
Quadir's hunt for a new slave for Silden. - Quadir egy új rabszolgára vadászik Silden számára.	46
Defeat Will! - Győzd le Willt!.....	46
A package of wild berries for Stan the fisherman. - Egy csomag vadbogyó Stan halásznak.	47
Irmak's halberd is missing. - Irmak alabárdja elveszett.	47
Kadok is missing his smith's hammer. - Kadok elvesztette pörölyét.....	47
The orks need a smith for Silden. - Az orkoknak kovácsra van szükségük Silden számára.....	47
Roasted meat for Frillock. - Sült hús Frillocknak.....	47
Hatlod's lost tools. - Hatlod elveszett eszközei.	47
The quest for the perfect ship - A kifogástalan hajó utáni kutatás.....	47
Kill the strange lurkers by from river! - Öld meg a folyónál lévő különös lopakodókat!	47
Gambal the cook needs heaps of raw meat to feed the orcs in Silden. -	
Gambal szakácsnak nagy halom nyers húsról van szüksége.....	47
Gancka is staying in town now.Denpok needs to be told. -	
Gancka a városban marad. Add Denpok tudtára.....	48

TARTALOMJEGYZÉK

Denpok should be told that Irmak is guarding the town now. -	
Add Denpok tudtára, hogy mostantól Irmak őrzí a várost.....	48
Denpok needs to know that Frillock is guarding the town now. -	
Add Denpok tudtára, hogy mostantól Frillock őrzí a várost.	48
Brontobb will stand guard in the city.Denpok needs to be told. -	
Brontobb őrt áll a városban. Add Denpok tudtára.	48
Inog needs five bundles of weapons for the resistance. -	
Inognak öt fegyverkötegre van szüksége az ellenálláshoz.	48
Let Anog know that his brother Inog needs help in Silden. -	
Add Anog tudtára, hogy Inog fivérének segítségre van szüksége Sildenben.....	48
Let Inog know that his brother Anog cannot help him. -	
Add Inog tudtára, hogy Anog fivére nem tud neki segíteni.	48
Inog secretly help slaves escape. - Inog titkban segít a rabszolgáknak megszökni.	48
Talk to the warlord Umbrak about supplies. - Beszélj Umrak hadvezérrel az ellátásról.....	49
Kill the undercover rebel! - Öld meg a titkos lázadót!	49
Take the orcs' shipment from Nordmar to Anog the rebel! -	
Vidd el az orkok nordmari szállítmányát Anog lázadónak!	49
A delivery from Nordmar. - Egy szállítmány Nordmarból.	49
Tragak wants to see the town shaman Grompel in Silden. -	
Tragak találkozni akar Silden sámánjával, Grompellel.	49
The warlord Umbrak wants Anog the rebel leader dead. -	
Umbrak hadvezér holtan akarja látni Anogot, a lázadók vezérét.	49
Grompel knows the way to the rebels at the Nordmar pass. -	
Grompel ismeri az utat a nordmari hágónál lévő lázadókhoz.	49
Kill the town shaman Grompel! - Öld meg a város sámánját, Grompelt!	49
Follow Lars to the pass to Nordmar! - Kövesd Larsot a nordmari hágóhoz!	50
Liberate Silden from the orcs! - Szabadítsd meg Sildent az orkoktól!	50
Vengard.....	50
Take Markus's fire chalice to the head of the Fire Mages. -	
Vidd el Markus tűzserlegét a Tűzmágusok vezetőjéhez.....	50
Eliminate the five leaders of the orc siege inside the barrier. -	
Számolj le az ork ostrom 5 hadvezérével a kupolán belül.	51
Take the paladin Georg to Cobryn, the commander-in-chief of the paladins. -	
Vidd el Georg lovagot Cobrynhoz, a lovagok főparancsnokához.	51
Find the lost paladin Thordir. - Találd meg az eltűnt lovagot, Thordirt.	51
Help the paladin Thordir to get to the castle! - Segíts Thordir lovagnak bejutni a kastélyba!	51
Bring Abe bread for the castle. - Hozz Abenak kenyeret a várba.	51
Bring Abe roast meat for the castle. - Hozz Abenak sült húst a várba.	51
Bring hammers to Vandorn for the castle. - Hozz kalapácsot Vandornnak a várba.	51
Bring pickaxes to Vandorn for the castle. - Hozz csákányt Vandornnak a várba.	51
Bring saws to Vandorn for the castle. - Hozz fűrészt Vandornnak a várba.	51
Bring Keldron weapons for the castle. - Hozz Keldronnak fegyvert a várba.	52
Destroy the orcs' ring of siege outside of the barrier. -	
Semmisítsd meg az ork ostrom gyűrűt a kupolán kívül.	52
Destroy Vengard, the capital of the humans. - Pusztítsd el Vengardot, az emberek fővárosát.	52

VARANT	53
Braga	53
Tribute from Braga. - Sarc Bragából.....	53
Follow Tufail! - Kövesd Tufailt!.....	53
The chalice of the water vendors. - A vízárusok serlege.....	53
The return of Abbas. - Visszatérés Abbashoz.....	54
Luca's tribute. - Luca sarca.....	54
Dark snapper leather. - Sötét ragadozó bőre.....	54
Bernado's tribute. - Bernado sarca.....	54
Jose's tribute. - Jose sarca.....	54
Escort Riordian! - Kísérd el Riordiant!.....	54
Preparations for the liberation of Braga. - Előkészületek Braba felszabadításához.....	54
The ruin fields of Braga. - Braga romjai.....	54
Aila. - Aila.....	54
Secret dealings. - Titkos ügyletek.....	55
Bounty hunting: Braga. - Fejvadászat: Braga.....	55
Bounty hunting: Asaru. - Fejvadászat: Asaru.....	55
Bounty hunting: Malir. - Fejvadászat: Malir.....	55
Bounty hunting: Taklar. - Fejvadászat: Taklar.....	55
The liberation of Braga! - Braga felszabadítása!.....	55
Ben Erai	56
Crawler hunt - Rákvadászat.....	56
A job for Sancho... - Munka Sanchonak... ..	56
...and booze! - ... és pial!.....	56
Dirty doings. - Piszkos üzeletek.....	56
Lukar had better get out! - Lukar jobb, ha eltakarodik!.....	56
The gold of Ben Erai. - Ben Erai aranya.....	57
Ten cactus flowers. - Tíz kaktuszvirág.....	57
The way to gold. - Az aranszerzés módja.....	57
Ten gold nuggets. - Tíz aranyrög.....	57
The tunnel of Lago. - Lago alagútja.....	57
Talk to Vasco. - Beszélj Vascoval.....	57
Slaves for Lago. - Rabszolgák Lagonak.....	57
Swampweed for Vasco. - Mocsári kender Vasconak.....	57
An unexpected message for Sigmor in Bakaresh. - Egy váratlan üzenet Sigmornak Bakareshbe.....	57
Bounty hunting: Ben Erai. - Fejvadászat: Ben Erai.....	57
Bounty hunting: Hurit. - Fejvadászat: Hurit.....	58
Bounty hunting: Yespas. - Fejvadászat: Yespas (Yampas).....	58
Bounty hunting: Shakyor - Fejvadászat: Shakyor.....	58
Liberate Ben Erai! - Szabadítsd fel Ben Erait!.....	58
Lago	58
Fight against Mamuk. - Harcolj Mamukkal.....	58
Fight against Grubuz. - Harcolj Grubuzzal.....	58
Lurker trophies. - Lopakodó trófeák.....	59
Bloody bloodflies. - Átkozott vérlegyek!.....	59
Sibur's fuzzy dreams. - Sibur pihe-puha álmai.....	59

TARTALOMJEGYZÉK

Find out who the prisoner is! - Találd ki, ki a fogoly!.....	59
Escort Vatrast safely to Hurit! - Kísérd el Vatrast biztonságban Hurit-hoz!.....	59
Bounty hunting: Shakyor, the desert lion. - Fejvadászat: Shakyor, a sivatagi oroszlán.....	59
Liberate Lago! - Szabadítsd fel Lagot!	59
The stone of the lion. - Az oroszlán köve.	60

Ben Sala 60

Saving Ben Sala. - Ben Sala megmentése.....	60
The ruins. - A romok.....	60
The tunnels. - Az alagutak.	60
Escort Miguel safely to the village! - Kísérd el Miguel-t biztonságban a faluba!	60
Six crates of steel. - Hat láda acél.....	61
Looted goods. - Elrabolt áruk.....	61
The deal with Basir. - Üzlet Basirral.....	61
The way to the temple. - Út a templomhoz.....	61
The cursed one. - Az elátkozott.....	61
Liberate Ben Sala! - Szabadítsd fel Ben Salát!	61
A banquet for the vultures. - Keselyűlakoma.	61
Ore thieves. - Ércetolvajok.	62

Bakaresh 62

Report from the south. - Jelentés délről.....	62
Report from the north. - Jelentés északról.....	62
Nomad raiders. - Nomád fosztogatók.....	62
The crawlers' nest. - A csúszómászók fészke.	62
Defeat Irhabar in the arena. - Győzd le Irhabart az arénában.....	63
Defeat Achmed in the arena. - Győzd le Achmedet az arénában.....	63
Defeat Mufassa in the arena. - Győzd le Mufassat az arénában.....	63
The fight for the title. - Harc a bajnoki címért.....	63
The ruins of Bakaresh. - Bakaresh romjai.....	63
Three caskets. - Három ékszeresládika.....	63
The temple of Bakaresh. - Bakaresh temploma.....	63
Bring Amul the merchants tribute. - Hozd el Amulnak a kereskedők sarcát.....	63
Convince the merchants. - A kereskedők bizalma.....	63
Just a favor... - Csak egy szíveség.....	63
So much for Aldo! - Aldonak annyit!	64
A lesson in hospitality. - Lecke a vendégszeretetről.....	64
Nomads and raiders. - Nomádok és fosztogatók.....	64
Find Sinikar! - Találd meg Sinikart!	64
Support. - Ellátmány.....	64
Words are not enough... - A szó nem elég.....	64
Liberate Bakaresh! - Szabadítsd fel Bakaresh-t!	64
The old bag. - A régi zsák.....	64
Weapons shipment from Ben Sala. - Fegyverszállítmány Ben Salából.....	64

Mora Sul..... 65

Kaffu's guard. - Kaffu őrei.....	65
Kaffu wants his gold back. - Kaffu vissza akarja kapni az aranyát.....	65
Discreet business. - Diszkrét ügylet.....	65
Yasmin. - Yasmin.....	65

Orknarok the temple slave. - Orknarok a templomszolga.	66
Debt and debility. - Adósság és gyengeség.	66
Promissory notes for Gonzales. - Kötelezvénnyek Gonzalesnek.	66
Defeat Paladin in the Arena. - Győzd le Lovagot az arénában.	66
Defeat Anktos in the Arena. - Győzd le Anktost az arénában.	66
Defeat Oelk in the Arena. - Győzd le Oelket az arénában.	66
Defeat Angar in the Arena. - Győzd le Angart az arénában.	66
Artifact trade. - Erekykereskedelem.	66
Defeat Fatman. - Győzd le a Kövér embert.	66
Eight endurance potions for the slaves. - Nyolc állóképesség ital a rabszolgáknak.	66
The moonblade. - A Holdpenge.	67
Hector's Gold. - Hector aranya.	67
Punish the slave Yussuf. - Büntesd meg Yussuf rabszolgát.	67
Yussuf disappears. - Yussuf eltűnik.	67
Find the first temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul első templomkulcsát.	67
Follow Cruz to his old campsite. - Kövesd Cruzt a régi táborhelyére.	67
Injured sandcrawler. - Sérült homokféreg.	67
Find the second temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul második templomkulcsát.	67
Kirk and the desert raiders. - Kirk és a sivatagi fosztogatók.	67
Find the third temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul harmadik templomkulcsát.	68
The soul chalices. - A lélekserlegek.	68
Alima. - Alima.	68
Present for Gonzales. - Ajándékok Gonzales számára.	68
A woman for Gonzales. - Egy nő Gonzales számára.	68
Gold for Gonzales. - Arany Gonzales számára.	68
A sword for Gonzales. - Egy kard Gonzales számára.	68
A tasty Present. - Egy ízletes ajándék.	68
Find the fourth temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul ötödik templomkulcsát.	68
Ramirez the missing Hashishin. - Ramirez, az eltűnt fejedelmű.	68
Follow Mezir. - Kövesd Mezirt.	69
Escort Mezir safely to Murat's oasis. - Kísérd el Mezirt biztonságban Murat oázisához.	69
The man who killed Ramirez. - Az ember, aki megölte Ramirezt.	69
Hassan. - Hassan.	69
Get rid of the fearless desert racers. - Szabadulj meg a rettenthetetlen sivatagi versenyzőktől.	69
Kalesch wants the temple keys of Mora Sul. - Kalesch Mora Sul templomkulcsait akarja.	69
Find the fifth temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul ötödik templomkulcsát.	69
Open the temple of Mora Sul. - Nyisd ki Mora Sul templomát.	69
Ilja wants an artifact from the temple. - Ilja egy ereklyét akar a templomból.	70
Open the temple of Al Shedim. - Nyisd ki Al Shedim templomát.	70
The way to Merdarien. - Út Merdarienhez.	70
Eliminate the commanders of the undead. - Öld meg az élőhalottak vezéreit.	70
Follow Merdarien. - Kövesd Merdariont.	70
Follow Merdarien. - Kövesd Merdariont.	70
Follow Merdarien. - Kövesd Merdariont.	70
Follow Merdarien. - Kövesd Merdariont.	70
Kill the Water Mages. Öld meg a Vízmágusokat.	70
Kill the Water Mage Merdarien. - Öld meg Merdarien vízmágust.	71
Kill the Water Mages Cronos. - Öld meg Cronos vízmágust.	71
Kill the Water Mage Myxir. - Öld meg Myxir vízmágust.	71
Kill Saturas, the head of the Water Mages. - Öld meg a vízmágusok vezetőjét, Saturast.	71

TARTALOMJEGYZÉK

Kill the Water Mage Vatrás. - Öld meg Vatrás vízmágust.....	71
Kill the Water Mage Riordian. - Öld meg Riordian vízmágust.....	71
Kill the Water Mage Nefarius. - Öld meg Nefarius vízmágust.....	71
Eliminate the Orcs at the temple of Mora Sul. - Pusztítsd el az orkokat Mora Sul templománál.....	71
Follow Kayor to the meeting point outside Mora Sul. - Kövesd Kayort a Mora Sul közelében lévő gyülekezőhelyre.....	71
Liberate Mora Sul. - Szabadítsd fel Mora Sult.....	71
Ishtar.....	72
Access to Ishtar. - Belépés Ishtarba.....	72
The instigator of the ore theft. - Az érctolvajlás felbújtója.....	72
The test of the hashishin. - A fejedelmek tesztje.....	72
Master of combat. - A harc mestere.....	73
The skins of the rotten beasts. - Az átkozott bestiák bőre.....	73
Training materials. - Anyag az edzéshez.....	73
Arena fight. - Aréna harc.....	73
Arena fight. - Aréna harc.....	73
Arena fight. - Aréna harc.....	73
Bring ten magic ore blanks to Sven the smith. - Hozz tíz mágikus ércöntvényt Svennek, a kovácsnak.....	73
The valuable bowl. - A becses tál.....	73
Zarkos. - Zarkos.....	74
Take Nefarius to the tomb of Haran Ho. - Vidd Nefariust Haran Ho sírjához.....	74
Secure the tomb! - Biztosítsd a sírt!.....	74
The fight with Surus. - A harc Surusszal.....	74
The wells outside the city. - A város környékén lévő kutak.....	74
Jackal attack! - Sakál támadás!.....	74
More jackals! - Még több sakál!.....	74
Three pack leaders. - Három farkasvezér.....	74
Potions for the slaves! - Italok a rabszolgáknak!.....	75
Arm the slaves! - Fegyverezd fel a rabszolgákat!.....	75
The tribute of the temple. - A templom sarca.....	75
Find out for Zuben what Xardas is planning. - Derítsd ki mit tervez Xardas, és mondd el Zubennek.....	75
Liberate Ishtar! - Szabadítsd fel Ishtar!.....	75
Customs in Varant. - Varanti vám.....	75

NORDMAR	76
Monastery - Monostor	76
Mana potions for Pyran. - Mana italok Pyrannak.	76
Bring Aidan the secret of the druids. - Hozd el Aidannek a druidák titkát.....	76
Mana plants for the monastery. - Mana növények a monostor számára.	76
Find Akascha's tomb! - Találd meg Akascha sírját!.....	77
Wolf Clan - Farkas Klán	77
Garik needs booze. - Gariknak pia kell.....	77
Ham for the woodcutters. - Sonka a favágóknak.....	77
Kill the sabertooths outside the woodcutters' camp. -	
Öld meg a kardfogúakat a favágók tábora közelében.....	77
Duel with Hogar. - Párbaj Hogarral.....	78
Free the bridge in the north. - Szabadítsd fel az északi hidat.....	78
Go to the southern bridge with Hogar. - Menj a déli hídhoz Hogarral.	78
The druid stone of the wolf. - A farkas druida köve.....	78
Kill the White Reaper. - Öld meg a Fehér Kaszást.....	78
Hunt the white shadowbeast. - Ejtsd el a fehér árnyékfutót.....	78
Take Ronar to his hunting cabin. - Vidd Ronart a vadászkunyhójához.	78
Looking for ore with Larson. - Ércutatás Larsonnal.....	78
Bag the deers on the plateau. - Ejtsd el a szarvasokat a fennsíkon.	78
Take the ice wolf skins to the Wolf Clan. - Vidd a jégfarkas prémeket a Farkas klánhoz.	78
Eliminate the orcs' war party. - Pusztítsd el az orkok harci csapatát.	79
Pelts for Jensgar. - Prémek Jensgarnak.	79
Follow Greypelt to Xardas's tower. - Kövesd Greypeltet (Szürkeirha) Xardas tornyához.	79
Meat for Greypelt! - Hús Greypeltnek.	79
Goblin attack. - Goblin támadás.....	79
Jorn needs exploding arrows. - Jornnak robbanó nyilakra van szüksége.	79
Hammer Clan - Pöröly klán.....	80
Go to the prospectors' camp with Hauke. - Menj a bányakutatók táborához Haukeval.....	80
Kill the mincrawler in the prospectors' camp. - Öld meg a tárarákot a bányakutatók táborában.....	80
Hauke needs ore. - Haukenak ércre van szüksége.	80
Ketil needs 12 bisonskin. - Ketilnek 12 bölénybőrre van szüksége.	80
Making booze with Ugolf. - Piakészítés Ugolfal.....	80
Tunnelrumbler. - Alagútdörgő.....	81
Ore for Ugolf. - Érc Ugolfnak.....	81
Hjalte is thirsty. - Hjalte szomjas.....	81
Hjalte is hungry. - Hjalte éhes.	81
Bridge orcs. - Orkok a hídon.....	81
Hidden ore. - Titkos érc.....	81
Tjalf's chest. - Tjalf ládája.....	81
Stejnar's armor. - Stejnar páncélja.....	81
Free the furnace. - Foglald el a kohót.	82
Follow Mort to the Fire Clan. - Kövesd Mortot a Tűz Klánhoz.....	82
Follow Mort to the Wolf Clan. - Kövesd Mortot a Farkas Klánhoz.....	82
Find a troop to attack to mine. - Szedj össze egy sereget a bánya megtámadásához.	82
Follow Mort to the lower mine entrance. - Kövesd Mortot a bánya alsó bejáratához.....	82

TARTALOMJEGYZÉK

Kill the boss of the valley. - Öld meg a völgy főnökét.	82
Approval from the ore smelters. - Jóváhagyás az érckohászoktól.....	83
A shadowbeast horn for Pedar. - Egy árnyékfutó szarv Pedarnak.	83
Supplies for Pedar. - Ellátmány Pedarnak.	83
Ingvar wants a sword. - Ingvar egy kardot akar.....	83
Fire Clan - Tűz klán.....	84
An ancestor stone for Rathgar. - Egy sírkő Rathgarnak.	84
Accompany Rathgar to the cave tombs. - Kísérd el Rathgart a barlang sírig.	84
Ejnar's helmet. - Ejnar sisakja.	84
Duel with Sivert. - Párbaj Siverttel.	84
Killing orcs. - Ork kaszabolás.....	85
Hunting orc with Kaelin. - Orkvadászat Kaelinnel.	85
Armor for Thorald. - Páncél Thoraldnak.	85
A teleporter stone for Lee. - Egy teleportkő Leenek.	85
Ten sabertooth teeth for Leif. - Tíz kardfogú foga Leifnak.	85
Hunting with Leif. - Vadászat Leiffal.	85
Raw materials for Kalan. - Nyersanyag Kalannak.	85
The power of the ancestors. - Az ősök hatalma	85
Ejnar's tomb. - Ejnar sírja.	86
Angir's tomb. - Angir sírja.....	86
Find the orc shamans! - Találd meg az ork sámánokat!	86
Kill the orc shamans! - Öld meg az ork sámánokat!.....	86
Berek's tomb. - Berek sírja.	86
Baldar's tomb. - Baldar sírja.....	86
Snore's tomb. - Snore sírja.	86
Akascha's ancestor stone. - Akascha ősi köve.....	86
Liberate Nordmar. - Szabadítsd fel Nordmart.	87
Orc camp wiped out!!! - Ork tábor megsemmisítve!!!	87
 A játék BELIAR oldalán.....	88
A játék INNOS oldalán.....	92
A játék ADANOS/XARDAS oldalán	94
 EGYÉB TÉRKÉPEK.....	96
Ardea és CapeDun környéke.....	96
Montera környéke	97
Gotha, Faring és Vengard környéke.....	98
Trelis és Nemora környéke.....	99
Geldern és Silden környéke.....	100
Ben Sala és Bakaresh környéke	101
Mora Sul környéke.....	102
Farkas klán, Tűz klán és Monostor környéke.....	103
Pöröly klán környéke és Xardas.....	104
NPC kereső.....	105

Ardea

(Chuckyboy007)



Ezzel a faluval kezdődik a játék, nincs más dolgod, mint - mindent azért el nem felejtett hős már az elején - orkot aprítani, sok lehetőséged nincs, gyorsan bezúrod őket karddal. Gyorsabb megoldás az elején, amíg tapasztalatlan vagy az íjhasználatban és magában a játék kezelésében.

Liberate Ardea from the orcs! - Szabadítsd fel Ardeát az orkoktól!

Semmi más dolgod nincs csak lekaszabolni az orkokat. Ha nyilazni van kedved, úgyis jó, nem kockáztatsz semmit sem, esetleg lassabban halnak meg az orkok. A végeredmény úgyis ugyanaz lesz, minden ork halott.... Amikor megölted az összes orkot teljesítetted a játék első küldetését.

Ezután jó ha mentesz, és szépen kunyhóról, kunyhóra, mindent elraksz, ez a megérdemelt jutalmad egy falu bezúzásáért. Szépen végigbeszélsz mindenkivel mindent és kapod a küldetéseket sorra. A kezdőpont a északi kapu, ott pihennek a barátaid, akikkel idehajóztál, illetve ott van Hamlar, falu egyetlen nevesített NPC-je.

Talk to leader of the Rebels! - Beszélj a lázadók vezérével

Ha beszéltél Hamlar-ral, akkor kapod a küldit. Érdemes vele beszélni először, mert akkor már nem kell visszajönni hozzá a barátaid beszélgetései során. A lényeg, hogy el kell jutnod Reddock-ba, ami igazából nincs is messze és majd Gorn fog segíteni benne, ez is egy újabb küldetés. Elvisz Gorn Reddockba. Ott a felső részen még mielőtt bemennél a bányába találod meg Gelfordot, akivel, ha beszéltél elmondja Javier a vezérük. Lemész a bányába és ott találod Javiert a legalján középen vagy tűz közelében, vagy a házbak valamelyikében. Na és már kész is a küldetés csak közölnöd kell vele, hogy Ardea szabad.

Gorn shows you the rebels hideout. - Gorn elvezet a lázadók búvóhelyére.

Itt is van a küldetés, szépen elmész Reddockba, követed, ha van kedved közben gyilkolászólhatsz scavenger-eket, ha jól csinálod segít benne Gorn, bár ezek ellen nem lesz rá szükséged. Elvisz szépen Reddock-ig. Ahogy odaértetek már vége is a küldetésnek.

Kill the Shy deer! - Öld meg a félénk szarvast!

Chris egy kőkör közepén csücsül, ő adja a küldetést. Ardeától északra, majdnem Vengrad kupolájáig el kell menned. 1xű küldetés de annál nehezebb. Le kell vadászni 5, félénk őzet. Nehéz lesz jobb, ha később csinálod meg, amikor már van, legalább eggyel jobb nyíl vagy van varázslatod, mert közlőrl nincs esélyed, hisz félénkek

és elrohannak. 1xre nem is fogod tudni mind az 5-öt lezúzni, többször vissza, kell menned. Okosan, mert ott vannak orkok is és az elején nem érdemes orkot ölni.

Jack and te bilge rats. - Jack és a szárazföldi patkányok.

Ez egy mellékküldetés igazából, ha Ardea keleti részére mész, akkor egy szirten találod magad. Ott vannak banditák, érdemes odafelé kinyírni őket, mert akkor már Jack-el a világítótorony őrrel nem kell 2x beszélni. Az ő küldetése ez. Érdemes ezzel várni Cape Dun-ig mert akkor 2 küldetést csinálsz 1xre.

Jack's rebel gold. - Jack lázadó aranya.

Seruk Cap Dun-ban a lenti részen a házak mögött, ahol malacok vannak, ott csücsül vagy a házak előtt a feljáró felé. Ő árulja el, hogy Jack-nek a világítótoronyban van pénze, mert a lázadóktól lopta. Elmész Jack-hez és elújságolod mit hallottál, egy kis nyöszögetésre gond nélkül neked adja a pénzét.

Reddock - Vörösdokk

(Chuckboy007)

Bring the Fire Mage Sebastian some healing plants! - Vigyél Sebastian tűzmágusnak néhány gyógynövényt!

A bányában lefelé, az első beugróban van Sebastian, aki segít neked tanulni, ha viszel neki 10 'healing plant'-et.

Defeat Copper in the arena! - Győzd le Copper-t az arénában!

Egy kis aréna küzdelem. Verd meg Copper-t majd, ha felkelt beszélj vele és hűséges társad lesz, ha akarod!

Defeat Joey in the arena! - Győzd le Joey-t az arénában!

Szintén egy kis aréna harc. Joey ad másik küldetést is, majd tudsz vele kereskedni is.

Clean out the southern caves of Reddock! - Tisztítsd meg Vörösdokk déli barlangjait!

Joey adja a küldetést, és ha kész menj is és jelentsd neki. A Reddock-i barlangban lent van egy másik kijárat 4 goblin, 6 lizard és 1 tárnarák után kész is a küldetés. Ha Copper-t megvered a mini arénában szívesen társad lesz, amíg meg nem hal vagy el nem küldöd!

Kill the aggressive wild boars! - Öld meg az agresszív vaddisznókat!

Brenton adja a küldetést 4 agresszív kismalacot kell megölni, ami már az 1.09-es patch-el gyerekjáték.

Eliminate the orc patrol ont he Farm! - Számolj le az ork őrjáratl a Földbirtokon!

Gelford adja küldetést és ezen a farmon, van Topork na meg egy Kliff nevű fickó, a kovács lesz Reddock-ban, ha te is akarod. Ha már ott vagy, a fegyvereket ne hagyd ott a házban, másik küldetéshez kell (bundle of weapons).

Get rid of the roaming orc patrol between Reddock and Ardea! - Szabadulj meg a Vörösdokk és Ardea között kóborló ork őrjáratról!

Gelford adja ez a másik ork őrjárat, van 4 ork, ez pedig Reddock-tól észak keletre van, nem messze.

Defeat Topork in a duel! - Győzd le Topork-ot párbajban!

Topork párbajra hívása, ő egy ork egy házban csücsül Reddocktól egy kicsit dél-nyugatra, néhány ork társával együtt. 2 út létezik vagy megölnöd, mert amúgy is kéri a lázadók, ekkor is teljesül a küldi, vagy beszélsz Kliffel a házon kívül, majd kihívod az orkot párbajra, ha legyőzted kérd meg, hogy eressze szabadon!

Free Kliff from the orc ont he farm! - Szabadítsd meg Kliffet a földbirtokon tartózkodó orkoktól!

Már előzőekben is esett szó róla, ő a kovács, a két megoldás az előzőekben említve. Kliff nagyon örül a

szabadságának. A Topork féle orc farmon van, mint rabszolga.

Reddock needs a smith. - Vörösdokknak kell egy kovács.

Javier adja a küldetést Kliff a kovács kísért el a közeli Reddock-ba és már örülhetsz is, mert sokmindent megtanít a kovácsolás területén. A Topork féle orc farmon van, mint rabszolga.

Take Kliff to Javier, the leader in Reddock! - Vidd Kliffet Javier-hoz, a vörösdokki lázadók vezéréhez!

A kettő összefügg szorosan, mert ez már csak akkor teljesül ha az előző is de szinte nem is számít mert úgyis megoldod.

Weapons for the rebels in Reddock. - Fegyverek Vörösdokknak.

Norris kér 5 Bundle of weapons, amit a 2 ork őrzőjét kinyírásánál már meg is találtál.

Find the rebel underground in Cape Dun! - Találd meg a lázadókat Borús-fokban!

Javier a Reddock-i vezér adja. Phil-t kell megtalálni Cape Dun-ban ő az, aki lótrágyát pakolászik.

Destroy the rebel camp Reddock! - Pusztítsd el a lázadók táborát Vörösdokkban!

Uruk adja Cape Dun-ban ő egy ork vezér és 75 város rep. után tudsz csak vele dumcsizni.

CapeDun - Borús-fok

(Chuckboy007)



Itt Bufford az, aki a zsoldosok vezére, úgyhogy minden küldetés, amit megoldasz, azt majd jelentsd neki plusz experience-t (tapasztalati pontot) kapsz, és ő fog majd beengedni Urukhoz, az ork vezérhez.

Cyrus needs booze. - Pia kell Cyrus-nak.

Nagyon 1xű küldetés, adj Cyrusnak egy 'Booze'-t és már kész is. Ezután már segít Ortega-t és banditáit kinyírni.

A plague of bandits in the coastal region. - Bosszantó banditák a partvidéken.

Cyrus adja a küldetést, sőt segít is, elkísér közös csatározásra! Ortega-t a banditást és gyülekezetét kell felszámolni! Több karakter is beszél róluk, annyira nem érdekesek, de jó ha visszamész hozzájuk mert experience-t (tapasztalati pontot) kapsz. (Marlo Reddockban és Chris a kőkörtben aki a shy deer küldetést adja). Ha Cyrus-t választod odavezet, ha nem, akkor Chris mellett van nem messze a kőkörtől, a vengardi kupola közelében. Ennek a küldetésnek van egy plusz szereplője is, aki Montera irányában csücsül egy kifosztott szekér mellett, ő Iomar akinek, ha visszaviszed, amit kér, akkor újabb küldi sikerül.

Lamp oil for Ardea. - Lámpaolaj Ardeának.

5 'Crate of lamp oil' kell Iomar-nak, aki Montera irányában csücsül egy kifosztott szekér mellett. Ortega és bandita csapata rabolta el, az ő barlangjukban van szétszórva (A plague of bandits in the coastal region)

Steal 3 golden goblets from Urkrass's warehouse. - Lopj el 3 aranyserleget Urkass raktárából.

Seruk 3 aranyserleget akar Urkass raktárából. 1xű a dolog Urkass raktárához van 1 másik ajtó is. Arról lopózz be és szedd össze őket, ott egy 'Bundles of Weapons' is, ami kell Phil küldetéséhez.

Bring his goods back to Urkrass. - Vidd vissza Urkassnak az áruit!

Ez trükkös, mert nem árulják el igazán hol keresd, Bufford is csak annyit mond, hogy a part közelében. Na a pontos hely, Reddock közelében, ahonnan Kliff-et a kovácsot kiszabadítottad, onnan indult délnek a tenger irányában, nem fogod eltéveszteni! Maradj a zöldben, ne ess/menj le a homokos partra. A legszélén lesz 4 bandita, ott van a 3 bazinagy láda, ami nevesítve is van. Fel tudod őket venni. Na azt kell összeszedni. Van ott 'Bundles of Weapons' 2 db, azt is vedd fel ne hagyd ott.

Bundles of weapons for Phil. - Fegyverkötegek Philnek.

Phil az, akivel beszélned kell, a titkos lázadó! 3 köteg fegyver kell neki, 2-őt rögtön az előző küldetésből kapsz, ha felveszed őket (Bring his goods back to Urkrass.) Egy újabbat, pedig ha ellopod.

Defeat Darmok in the arena. - Győzd le Darmokot az arénában.

Egy újabb kis arénaharc Darmok –ot kell leverni.

Defeat Fadi in the arena. - Győzd le Fadit az arénában.

Arána harc, Arokkh adja az emberket harcra.

Harek wants meat. - Harek húst akar.

Harek a megszökött rabszolga, húst kér, hát adjál neki.

Help Harek escape! - Segíts Hareknek elmenekülni!

Segíthetsz Harek-nek, a rabszolgának megszökni. Jen házában megbújhat, vezesd odáig! Fontos, hogy először a Hasszasszin csávóval beszélj (Gamal)!

Take Harek the slave back to Gamal. - Vidd vissza Hareket, a rabszolgát Gamalnak.

Gamal a fejvadász elszökött rabszolgáját akarja viszontlátni. Cape Dun-ból kifelé menet fordulj balra és kövesd a város vonalát. Nem messze az erdőben (gyakorlatilag a város mellett) álldogál Harek, a szökött rabszolga. Ha beszélsz vele, kiderül, hogy elszökött, és érthető módon nem is akar visszamenni, inkább megkér, hogy kíséred el a város előtti kunyhóba lakó vadászhoz, Jens-hez. Visszaviheted a fejvadászhoz, és pénzt kapsz plusz egy rögtönző mérgegyekercset, vagy elkísérheted a vadászhoz, akkor Hareknél akrobatikát tanulhatsz. A Választás rajtad áll a döntés kimenete vagy lázadó vagy fejvadász rep. pont.

Pelts for Jens the hunter. - Prémek Jensnek, a vadásznak.

Jens-nek 10 farkasbőrre van szüksége, és már tanít is vadászni. Ezt nem farkasbőr nyúzásból fogod megkapni.

Cape Dun teli van farkasbőrrel, több is mint 10, nézz körül, 3 van rögtön a falubejárat előtt a szekér körül. Bent az alsó részen megtalálod a 10-et, nem házakban, hanem kívül. A leégett házban is van egy.

Kill all the hungry wolf packs around Cape Dun. - Öld meg az éhes farkasokat Borús-fok közelében!

Bufford adja a küldetést. 12 éhes farkast kell megölni. 5 csoportban vannak 3x2 és 2x3. Jen a vadász háza körül rögtön 4 csoport. A part irányába 2x2 vissza a háza mellett Redock irányába a hegyoldal tövében rögtön a háza mellett, ott 3 van. Majd Cape Dun irányába, a másik oldalon megint 2, ott ahol a Beliar oltár van. Az utolsó 3 a legeldugottabb. Ők Harek a rabszolga környékén vannak. Ha ott vagy Hareknél, ugorj fel a hegyoldali emelvényre. Ott van 3, ott van ládicsek is, sőt ha megfordulsz és felmész újabb 2, de ott az egyik 'difficult lock'.

Healing herbs for the alchemist. - Gyógynövények az alkímistának.

Esiel-nek, az alkímistának 12 healing plant kell. Utána tanít főzetekre.

The alchemist's chest. - Az alkímista ládája.

Ezt a küldetést még Marlo adta, Reddock-ból alkímista ládját, ha kinyitod meg is van.

The quartermaster in Cape Dun needs healing potions. - A borús-foki szállásmesternek gyógyitalra van szüksége.

Deckard-nak kell 3 'Healing potion' ő a falu alsó részén van Urkass ork raktára után.

Destroy the rebel underground in Cape Dun! - Pusztítsd el a lázadót Borús-fokban!

Uruk adja a küldetést és Phil-lel kell végezni! Ha zsoldos, vagy akkor ez a te küldetésed ez a könnyebb oldal nem sok lázadó tábor van, szóval kevesebb felszabadítás lesz, vagyis inkább lezúzás!

The captured paladin's belongings. - Az elfogott lovag ingóságai.

Gamal-lal, a hassasin rabszolgakereskedővel beszéltél, ott derült ki Wenzelről infó, ő 'ejtette el' és eladta Urkass-nak az értéktelen dolgait! A kis buta nem is tudja mit adott el, a főküldetéseid egyik tárgyát a 12 kehely egyikét! Urkass-szal beszélj, és kérd el tőle! A buta orkok 100 aranyért neked adják!

Wenzel's lost sword. - Wenzel elveszett kardja.

Ha felszabadítottátok Wenzel-lel Cape Dun-t, akkor megkér, hogy hozd vissza a kardját. Ez Montera déli kapujánál lévő, közeli barlangban lesz, farkasok őrzik. Az majd egy Montrea-i küldetés lesz, tehát takarítsd ki.

Nem kell azonban rögtön visszarohanni Wenzel kardjával, használjuk nyugodtan, míg nem lesz jobb fegyverünk. Megélezve elég sokáig tudjuk használni. Mondjuk, amíg nem szerzünk egy másfélkezes kardot. (Kieg. Ardea)

Wenzel cleans up. - Wenzel takarítása.

Wenzel kiszabadítása, 1xű ha megöldtéték az orkoat szabad.

Liberate Cape Dun! - Szabadítsd fel Borús-fokot!

Majd ha úgy érzed okés vagy, és felakarod szabadítani Cape Dun-t akkor Wenzellel beszélj, mond el neki a kelyhet. Ő örül, és menjetez szabadítani!

Montera

(Chuckboy007)



Cowardly goblins in the night. - Gyáva goblinok az éjszakában.

Alig hagyod el a partos részt, utadat veszed Montera felé! Útközben még nagyon az elején találkozol egy kis lázadó csapatkával. Akik azt hiszik, zsoldos vagy, nyugtasd meg, vagy erősítsd meg őket a hitükben! Minden esetre ha a küldetést akarod, akkor ne legyél indulatos és legyél lázadó. Armon megkér, hogy a goblinokkal számolj el, mert lopkodnak éjszakánként és ő, azt nagyon nem szereti. Hát rajta. Ahogy jöttél a hegy oldalában, van a barlang közvetlenül a kis tábor mellett. Montera irányában az út jobb oldalán. Ha teljesítet a kérést csupán 8 kis goblinocskával kell végezni, ha megteszed, még a vadászat művészetére is okít Armon! Mellesleg még kereskedni is lehet vele!

Report to the leader of the orcs' mercenaries in Montera! - Jelents Monterában az ork zsoldosok vezérének!

Útban tovább Montera felé épp, hogy elérted a folyót, a túlsó partján vagy egy kis farm. Ott tanyázik Domenik. Aki nem kér, hanem megparancsol, hogy jelentkezz le Mariknál! Erre 3 napod van, mert különben nagy bajba kerülsz! Nem próbáltam ki mi lesz, ha eltelik a 3 nap, mert addig mit csináljak, aludjak. Nem lesz gond, majd jelentesz neki, és a szolgálatába állsz majd új küldetésekkel! A lényeg, hogy van 2 út. A nyugati hosszabb és a keleti rövidebb. A nyugati oldalt javaslom, Domenik is, ezt javasolja! Pár vadállat és néhány küldetés vár rád a rangerek felől. Erre menj! Ha a másik irányba szeretnél, akkor egy bandita táboron kellene keresztüljárnod az elején nehéz falat, hacsak nem, iszkiri...

Tovább menve a nyugati úton maradj a folyóparton és minden Stoneroot-ot szedj össze, ússz át a másik partra, minden kiállásra vízességig, mert 20 db-ra szükséged lesz nemsokára, minek jönnél vissza, ha úgyse lenne csak ez a dolgod

Follow Arakos to find the orc patrol. - Kövesd Arakost és találjátok meg az ork őrzőjratot.

Utadat tovább folytatva néhány kis barlangmélyedés után megtalálod a ranger-eket. Arakos az egyikük elpanaszolja, hogy a falujukat felgyújtották az orkok, és te bosszút kívánsz kis unszolásra bele is megy, ami maga 2 küldetés. 1. hogy megmutatja hol is van 2. hogy meg is ölitek őket. Hát kövesd, közben használd ki, hogy a társad, a közben azt a pár vaddisznót és farkast kaszabold, és ő segít vagy ő, legyen a célpont akkor neked jobb.

The thieving orc patrol. - A tolvaj ork őrzőjárat.

Ez az említett második küldetés kicsit butuska a vezető társas NPC-k tevékenysége. Mert mindig bemennek az ellenség közepébe. Szóval ezt úgy csináld, hogy ő közeledjen az első ork ráüt. Te akkor lépj be mind a 3-at lekasabolod úgy, hogy nem is te vagy a célpont ez a későbbiekben is jó lesz. Ha megvan a 2 küldetés, megtanít is egy kis harcművészetre. Ne feledd összeszedni, ami az orkoknál van, mert van ott egy értékes küldetés tárgy is! Menj vissza a rangerekhez ahol Arakos-sal is beszéltél és menj be a druidához.

Porgan's druid stone. - Porgan druida köve.

Elmeséli neked, hogy az orkok amikor, felgyújtották a falut elvittek egy értékes druida követ. Hát te örömmel értesíted, hogy megtaláltad. Odaadod, de hát törött! Kell neki 20 StoneRoot!

Stoneroots for the druid Porgan. - Kőgyökerek Porgan druidának.

Na ugye! Milyen jó hogy idefelé jövet összeszedted, most nem kell visszamenned, szedegetni! Odaadod és egy kis alkímiára, és druida mágiára tanít, na meg egy ripperbeast (belezőbestia) kővel is gazdagabb lettél!

Tovább kell folytatnod utadat Montera felé! Ahogy közeledsz Motera felé itt már tettél egy 90 fokos jobbraát fölfelé a romok felé. Néhány vaddisznó és ott lesz egy szétdúlt szekér, ez kérlek Basir-é volt ott egy 'old casket' keresd meg és rakd el! Kell majd egy küldetéshez.

Make the tired mercenary leave the rebels' meeting point. - Vedd rá a fáradt zsoldost, hogy elhagyja a lázadók gyülekezési helyét.

Kicsit tovább mész és találkozol lázadókkal. Elújságolják, pontosabb csak Otis, hogy mi is a szitu. Nem tudnak találkozni a városbéli kapcsolatukkal (ez még legyen titok, lejjebb megtudod), mivel egy lusta zsoldos elfoglalta a találkahelyet. Ha balról mész tovább, akkor a szikla után rögtön indulj el jobbra, ott lesz a fickó - Trano - egy tábornótűz mellett. Ne lehet nem észrevenni, mert egy romos torony tövében ül az emelkedőn. Érdekes még a városba érted előtt beszélni vele, szóval vedd az irányt arra. Ha beszéltél vele akkor irány a város! Egyenesen föl a lépcsőn és tovább megint egyenesen föl a lépcsőn, és ott tovább egyenesen de nem menj teljesen a két orkig! Előttük lesz Marik, beszélj vele vedd fel szépen a küldetést.

How loyal are the orcs' mercenaries? - Milyen hűségesek az ork zsoldosok?

Ahogy felvetted a küldetést, más el is újságolhatod, hogy igazából te munkára kellene, hogy jelentkezsz, mint rabszolga, de hát te jól kiforgattad a szavakat (más lehetőség nincs is)! Szóval ezzel befejezted, Domenik küldetését a jelentésről. (Lásd fentebb). A lényeg, hogy minden nevesített karaktert Monterában keress fel és beszélj velük, majd kérdezd meg gondolnak Marikról. Ezt meséld majd mindig el Mariknak ezzel csomó tapasztali ponthoz juthatsz.

A küldetés igazából akkor fog teljesülni, ha Stanford levelét odaadod, amikor már nálad van! (Lásd lejjebb: Üzenet Okarának!)

Ha már itt vagy Mariknál mond el neki a lusta Trano esetét, na meg már beszéltél Domenikről szóval 2 újabb küldetést kaptál. Mielőtt nekiesnél fontos. Marik szépen lemegy a bejárat mellett balra, rögtön az első házhoz. Ott fog ezen túl, majd várni rád! Ugorj be a mellette lévő elhagyott házba, ott van egy ijedt rabszolga, rövid csevely után elhúz, beszélj Marikkal neked adja a házat! Menj vissza és vedd fel mindent ott van Montera teleportköve.

Let the mercenary Trano know his pay has been cut. - Tudja meg Trano zsoldos, hogy a fizetését megkurtították.

A Trano-s küldetés, visszamész az emelkedőre a romnál, elújságolod Tranónak, hogy mi a szitu! Nem örül, de nem lesz csata! Szépen visszamegy dolgozni így, szabad a lázadó találkahely! Menj Otishoz és újságolt el neki, hogy szabad a terep, és fentebb írt küldetés megoldódik. Ezzel most 2 küldetést meg is oldottál.

Collect the rent for Domenik's farm. - Gyűjtsd be a bért Domenik farmjáról.

Menj tovább Domenikhez. Vagy futsz a már tiszta bejárt úton vagy választod a rövidebb utat de rizikós mert ha követnek Domenik nekik esik és elég kétes a csata kimenetele! Szóval rajtad áll. Ha odaértél, elmondod mi a szitu kicsit meg is lepődik! Elnézést kér és odaadja a pénzt! Persze majd ezt jelentened kell Mariknak. Itt a teleportkő akár mehetsz is vissza.

Basir wants his old gold casket. - Basir a régi ékszeresládikáját akarja.

Már esett szó róla, hogy idefelé jövet Otis a lázadó környékén van egy szétdúlt szekér, ott volt ez az ékszeres doboz, ha felvetted, akkor már nem kell keresgélni! Basir a kocsmában tanyázik! Alkimista szóval vásárolhatsz nála ezt-azt!

Thorek wants magic ore for his smithy. - Thorek mágikus ércet akar a kovácsműhelyének.

A házad mellett van a kovácsműhely. 5 érc kell neki, ha nincs majd Okara egyik küldetésében, egy bányában fogsz találni, bányászhat! Ahhoz azért majd nem árt megtanulni a bányászás képzettséget.

A küldetés azonban csak akkor adja, ha Sobota szolgáját ki akarod vinni magaddal és nincs nálad elég arany. Ekkor ledolgozhatod. (Kieg. Ardea)

Milk for the warehouse keeper. - Tej a raktárosnak.

Sanford a házaddal szembeni raktáros adja ezt a küldetést! A város melletti farmon - amit már futólag láttál is - lesz 5 kis hordó tej. Na arra van szükség, simán fölveheted a házak mellett vagy előtt vannak, nézd meg őket. Ha megvan, visszaviszed a raktárosnak és kész is.

A másik raktáros küldetés a búzákról lejjebb, mert öngyilkosság már ilyen kicsi szinten nekiesni!

Sobota wants Thorek's slave back. - Sobota vissza akarja kapni Thorek rabszolgáját.

Sobota a fejedelmű Sanford raktára feletti emeleten van. Ugorj be hozzá, elpanaszolja, hogy nem úgy mennek a dolgok, ahogy ő szeretné, mert az ork vezér 2 rabszolgáját másnak ajándékozta, szóval szeretné őket vissza.

Thorek a kovács, akivel már volt egy küldetésed az érc! Ugorj be hozzá, fogd a rabszolgát, és hozd el, beszélj a rabszolgával! Na most Thorek ezt nem hagyja, vagy fizetsz neki, vagy véres küzdelmet vívtok, lehet próbálkozni. Én fizettem, csak 100 aranyat buksz az üzleten, mert 1100-at fizetsz Thoreknek, Sobata meg fizet 1000-et érte.

Sobota wants Dan's slave back. - Sobota vissza akarja kapni Dan rabszolgáját.

A második rabszolga pedig Dané, aki egy zsoldos, és ha az arénában megverekedtél vele, odaadja.

Gyerünk, akkor csatározzunk, növeljük 5-tel az erőnket, és szerezzük vissza a szolgát. Az aréna balra van attól a helytől, ahol először találkoztál Marikkal. 5 jó kis küzdelem lesz. Ahhoz, hogy tudj arénázni először be kell fizetni a közösbe Ashtonnál az aréna vezérnél és veretlen győztesnél 500 aranyat.

Defeat Dan in the arena. - Győzd le Dant az arénában.

Itt is van Dan küldj meg vele, és tiéd a rabszolga, akit vihetsz is Sobotának.

Defeat Fedor in the arena. - Győzd le Fedort az arénában.

Legyen Fedor a következő. Ha észhez tért ővele is beszélj mindenkiről, megkapod a magadét a neked járó jutalmat.

Defeat Goose in the arena. - Győzd le Goose-t az arénában.

Goose a következő szépen sorjában. Azért ugye nem felejtetd őket kifosztogatni? Beszélj vele is miután felkelt.

Defeat Ugo in the arena. - Győzd le Ugo-t az arénában.

Ugo a e legértékesebb mert tolvajlásra tanít majd. Szóval küzd meg vele, foszd ki, és tanulj tőle.

Defeat the champion Ashton in the arena. - Győzd le a bajnok Asthont az arénában.

Ha mindenki vel megküzdöttél, akkor kihívhatod az aréna bajnokot is! Tedd ezt, jó kis summa üti a kezedet. Na meg utána az ezer hála és csodálat, amivel szépen elárasztanak, és még a hátad mögött is összesúgnak. Na persze ehhez értened kell angolul, mert az nincs lefordítva.

Ha már itt vagy az arénánál, az aréna mögötti bokorban van egy láda a legsarokban, ez Ashtoné, vedd ki belőle, ami benne van, és tartsd meg a listát, majd kell egy következő küldetéshez.

Change of shift in the slave camp. - Műszakváltás a rabszolgatáborban.

Marik házatól jobbra a másik irányba lesz Bradley háza, beszélj vele, elmeséli, hogy mennyire utálja a rabszolga irányítást. Szóval segíts neki fontos, hogy ne utasítsd vissza, mert sok apró küldetéstől esel el, ami darabonként mind 2 hírnevet szerez a városon belül. Ha felvetted, akkor irány az ásatás és beszélj a 2 nevesített rabszolgával és újságold el nekik, hogy jó napuk van nem kell ásniuk, hanem mehetnek henyélni a tehén farmra. Egyikük Bengerd a másikuk Osko! Osko a fontos, mert a második tűzkehely nála lesz, szóval cserébe, mivel segítesz neki, odaadja.

Marik wants Bradley's slave list. - Marik Bradley rabszorgalistáját akarja.

Marik ugye a zsoldosok vezére, akinek igen sokat jelented, amit megtudsz, most is elmész és megmondod, hogy üzletel Bradley a rabszorgákkal. Némelyik fizet neki, hogy jobb sora legyen. Erről pedig listát is vezet ezt bizony el kell lopnod az asztalán van. Úgy tudod a legjobban, ha a háza előtti hordóra ráugrassz, és az ablakon kiemeled. Ekkor nem ver meg, és nem lesz rossz a város szemében.

Return the stolen slave list to Bradley. - Juttasd vissza az ellopott rabszorgalistát Bradley-nek.

Na most miután átadod Mariknak, és mivel zsoldos elég piszkoséletű. Juttasd vissza valahogy a listát, nem érdekli. Egyszerűen csak add vissza a listát és nem lesz gond, nem csinál balhét belőle Bradley.

Tell Dennis that Bradley needs a new slave. - Mondd meg Dennisnek, hogy Bradley-nek új rabszorgákra van szüksége.

Miután ugye a 2 rabszorgát kiküldted tejet fejni, Bradley-nek számolj be, és ő megkér, hogy menj, ki a tehénfarmra és az ottani zsoldosvezértől, Dennis-től kérj új rabszorgákat. Ezek név szerint Leon és Kelvin.

Dennis wants Bradley to go easy on the slaves. - Dennis azt szeretné, hogy Bradley ne hajszolja annyira a rabszorgákat.

El is mész szépen a tehénfarmra és Dennis emberségéről ad tanúbizonyságot. Bele megy ugyan a cserébe, de azt kéri, tolmácsoljuk Bradley-nek, hogy ne hajszolja annyira a rabszorgákat.

Kelvin the slave wants certainty. - Kelvin a rabszolga bizonyosságot akar.

Húzd kelvint és mond meg neki, hogy nem kell menni melózni, csak adjon rá valami okot, ő fogja majd elárulni az aréna vezér titkát csak előtte a tehénfarm vezérétől kell megerősítés amit megint te beszélsz le.

Kelvin goes back to work in the temple. - Kelvin visszamegy dolgozni a templomba.

A lényeg és a nagy trükk, hogy küldd vissza dolgozni, lehordd mindennek de elindul utána szólj utána és mondd el, hogy megvan a tanúbizonyság! Na akkor ő elmondja, hogy ott az a bizonyos láda, amit mi már ügyesen kinyitottunk az Aréna mögött. Ezzel az trükkel 2 küldetéshez jutottunk. Ez az egyik, amit elújságolsz szépen Bradly-nek és kész is.

Bring Marik proof that Ashton embezzles gold. - Bizonyítsd be Mariknak, hogy Ashton sikkaszt.

A másik pedig ez, amit a zsoldosvezérnek megint beköpnék és odaadod és megint egy kis jutalom.

The slave Leon is working in the temple again. - Leon rabszolga ismét a templomban dolgozik.

Jobban kifizetődő, ha Leon-t a rabszorgát is visszaküldöd, mert nem sok infót ad, csak elárulná, hogy a tehénfarm vezetője a búzafarmon felgyújtotta a búzát. Így tehát ezt a küldetést is Bradley-nek jelentetd és akkor ér véget.

Find the stray wolves and kill them. - Találd meg a kóbor farkasokat és öld meg őket.

Dennis a tehénfarm vezére adja ezt a küldetést. A fartól távolba kijáraton, a templomi ásatásnál mész ki és szépen mész az úton menj a bandita tábor felé, a rövid irány Montera felé. Alig fordul el az útról balra, jobb oldalon a sziklafalban van a barlang. Menj be, öld le a 8 farkast és vedd fel a kardot, amit bent találsz. Ha kész jelezd vissza Dennis-nek. A kard pedig Wenzel-é Cape Dun-ból.

Ha ezek a küldetések megvannak már elég hírneved van, hogy bejuss felülre.

Make Folleck go back to work in the castle yard. - Vedd rá Follecket, hogy menjen vissza dolgozni a várudvarra.

Kor-Shach adja a küldetést, hogy Folleck a lusta ork nem akar dolgozni. Felmész szépen a vár legmagasabb tornyába, annak a tetején henyél. Közöld vele mi a szitu, jól összetöröd a csontjait, és beleegyeznek a melóba.

Folleck is asking for it. - Folleck akarta...

Miután jól elláttada baját, megkér, hogy mondjam meg, persze megy dolgozni. Kor-Shach-nek kell jelenteni. Ezután ő már tanít is némi harcászatra.

Yorik needs old weapons. - Yoriknak régi fegyverekre van szüksége.

Bent a várban Yorik kéri tőled, hogy szerezz 20 köteg fegyvert. Ezt a környéki lázadóktól be tudod szerezni ott sok van és felveheted őket.

Get rid of the slave camp guards. - Szabadulj meg a rabszolgatábor őreitől.

Daryl adja a küldetést, ő egy lázadó. Ahol a kóborló farkasokat ölted meg arra található. A városból jövet baloldalt erdős rész van, na ő és egy társa ott csücsül bent mélyen a fásba. Ha jól csinálod, egyesével a 4 őrt meg tudod ölni csak a lényeg, hogy menjenek be az erdőbe, mert akkor nem veszik észre. Én éjszaka csináltam és egy helyen voltak így mind a 4 bement az erdőbe harcosként egy villámcsapás 3 elpusztult majd egyel megküzdöttem. Örült Daryl vége is a küldetésnek! A következmények pedig annyi, hogy gyilkosságért köröznék, azt mond az orkoknak, hogy üssön meg! Majd szaladj el úgy, hogy már ne kövessen, és ennyi nincs harag.

Kill the cattle in the stockyard. - Öld meg a rakterület jószágait.

Egy másik lázadó Mason adja ezt a küldetést. A tehénfarm mögött csücsülnek. Nyilazd le az összes tehenet, mind a 7-et és újságolt el neki milyen ügyes voltál. Ha már leölted a teheneket, belezd is ki őket, 4 hús van bennük, szóval megéri.

Wheat for the warehouse keeper. - Gabona a raktárosnak.

Ez már kicsit ütősebb küldetés ezt hagynám is a végére amikor már párszintet léptél és erősödtél! Szintén a raktáros adja 15 búzás zsákra lesz szüksége! 10et meg is találod a búza farmon. Ez tovább a tejes farm után van! Ott Elberrel a vezetővel beszélve kiderül, hogy tolvajok lopkodják a búzát. Ha a framról átkelsz az úton és beveszed magad az erdőbe meg fogod őket találni! Csak 1 lényeg menj a sziklafal tövébe és ott indult el! Ha megtaláltad őket, kaszabolás! 6 zsák lesz ott a tiéd mind. Viheted vissza Montera-ba a raktárosnak. Részletekben is elfogadja a zsákokat de csak akkor lesz kész, ha mind a 15 nála van.

The grain thieves must go. - A gabonatolvajoknak el kell tűnniük.

Ha voltál a búzafarmon felvetted a küldetést Elbertől. Ha az előbbi küldetésnél leírtakat megcsinálod ez is kész, csak vissza kell jönnöd a búzafarmra, és el kell újságolnod a vezetőjüknek.

Rufus escapes from the grain farm. - Rufus elmenekül a gabonafarmról.

A búza farmon van Rufus el akar menekülni a farmról de nem mer, mert nézi a zsoldosok. Okaraba akar elhúzni, mert van infója az ottani lovagnak. Te segítesz neki, és ráparancsolsz, fusson. Az pedig meg sem áll az erdő közepéig.

The slave Rufus wants to go to Okara. - Rufus rabszolga Okarába akar menni.

Ha beértetek az erdőbe elcseverészték, milyen örült ötlet volt a futás, de bevált! Megkér, hogy kísérd el Okarába. Ezt a küldetést elég nehéz megcsinálni, mert 2x5 farkason keresztül megy. Én mágusként előre mindenkit lelövöldöztem és nem volt gond. Utána már csak végigrohantunk.

A message for Okara. - Üzenet Okarának.

Ha a lázadós küldetéseket megcsinálod, akkor elárulják mi a jelszó. Szépen a raktároshoz mész és elmondod neki. Ő majdnem megöld de csak majdnem. Szóval némi csevely után megkér, hogy vidd el a levelet Okarába a Rolandnak lovagnak, aki az ottani vezér. Amíg nem adod oda a levelet addig van esélyed a Marik beárulós küldetését megcsinálnod. Bár utána is, ha megölöd majd az okaraiakat és elveszed a halott Rolandtól.

Do away with Sanford. - Végezz Sandforddal.

Ez akkor lesz mint opció ha odaadtad, a levelet amit az előző küldetésben ecseteltem. Szépen intézd el Sandfordot.

Eliminate the rebel positions around Montera. - Pusztítsd el a lázadó táborokat Montera környékén.

Ezt Varek az ork vezér adja, megkér, nyírd ki a lázadókat a város körül! 3 ilyen pont van ha végigolvastad a végigjátszást tudod is, hogy hol. Ha nem meg keress rá erre a 3 névre: Daryl, Otis, Mason.

Liberate Montera from the orcs! - Szabadítsd fel Monterát az orkoktól!

Ezt Sandfordtól kapod, együtt felszabadíthatjátok az orkoktól Montera-t, ha a levelet már elvitted és feljutottál a felső várba.

Okara

(Quler)



- 1 Rakus, tűzmágus
- 2 Randall, harcos
- 3 Kent, betoji
- 4 Fraser & Candela, vadászok
- 5 Owen, bányakutató

Okara szintén egy lázadók által felállított földalatti bunker. Vezetőjük Roland, a lovas, aki szintén harcolt az orkok elleni végső nagy csatában, és túlélte. Okarába, a Montera melletti búzafarmon lévő rabszolga, Rufus révén jutunk el, egy küldetés keretén belül.

Odaérünk Okarába, de Rufus elég rossz helyen áll meg, így elsőre kicsit nehéz megtalálni a bejáratot.

Okara needs more people. - Okarának több emberre van szüksége

Manning a kovács adja, aki rögtön a lejárattól balra dolgozik a műhelyében. A térkép mellett felsorolt 6 embert kell neki elvinnünk.

Kill the undead that Rakus summoned. - Öld meg a Rakus által megidézett élőhalottakat.

Rakus tűzmágus, akit egy barlangban találunk meg. Neki három küldetést kell teljesíteni. Térképen az 1-es. Az első egyszerű: minden élőhalottat ki kell nyírni, akit csak találunk a barlangban.

Rescue Rakus the Fire Mage from the cave of the undead. - Mentsd meg Rakus tűzmágust az élőhalottak barlangjából.

Egészen addig kell ügyelni Rakus testi épségére, amíg ki nem érünk a barlangból. Tanulhatunk nála mágiát.

Rakus the Fire Mage should go to Okara. - Rakus tűzmágusnak Okarába kell mennie.

Miután megmentettük a mágust, elküldhetjük Okarába, de célszerű elkísérni, mert a visszafelé vezető úton van pár árnyékfutó (4 db) meg belezőbestia (3 db).

A homeless prospector. - A hontalan bányakutató.

Owen lehet a következő, aki Okarától nem messze, délre található. Ő egy hajléktalan bányász. A térképen az 5-ös.

Booze for the prospector. - Pia a bányakutatónak.

Ha van egy kis szerencsénk, akkor már van nálunk pia (zöld üveg). Adunk neki egyet és kész. Ezután már őt is elküldhetjük Okarába, bár ezt nem külön küldetésben.

Malicious ripperbeasts. - Dühödt belezőbestiák.

Kent lehet a következő, aki Okarától északkeletre található. Egy tábortűznél ücsörög. A térképen a 3-as. Csak akkor jön velünk Kent, ha megöljük a környéken ólálkodó belezőbestiákat, amire 100 aranyban fogadást is kötöttünk.

Kent should go to Okara. - Kentnek Okarába kell mennie.

Az előző küldetés teljesítése után elküldhetjük, vagy elkísérhetjük Kentet Okarába.

Clean out the mine with Randall the fighter. - Tisztítsd meg a bányát Randall harcossal.

Randall a harcos lehet a következő, aki egy barlang előtt ücsörög a tábortűznél, Okarától nyugatra. A térképen a 2-es. Csak segíteni kell neki néhány tárnárakot kipucolni a mindenféle ércel teli barlangból.

A rich mine. - Egy gazdag bánya.

Az alsó szint megtisztítása után Randall közli, hogy a többi piszkos melót végezzük el mi, addig ő nekilát kifosztani a barlangot.

Randall should go to Okara. - Randallnak Okarába kell mennie.

Miután kifosztottuk a barlangot, el lehet küldeni vagy kísérni Randallt Okarába. Tanulhatunk nála erőt, fegyverhasználatot.

Go boar hunting with Fraser. Hunt the nasty wild boars. - Disznóvadászat Fraserrel. Ejtsd el a veszélyes vaddisznókat.

Fraser & Candela lehetnek a következők. Őket Okarától nem messze, északra találjuk meg egy romos épületben. A térképen a 4-es.

Segítenünk kell Frasernek megölni az épület mögött lévő vaddisznókat.

Itt is célszerű egyesével végezni velük, bár az 1.09-es javítással talán nem lesz gond egyszerre lebököni őket. A két küldetés egy és ugyanaz mert az egyik megmutatja hol vannak a másik pedig, hogysegélytesz neki megölni. Egy időpontban teljesül a kettő, leölés után beszélj vele.

Fraser should go to Okara. - Frasernek Okarába kell mennie.

Miután teljesítettük az előző küldetést, elküldhetjük Frasert Okarába, vagy elkísérhetjük a biztonság kedvéért. Tanulhatunk nála vadászatot.

Hunt the nasty shadowbeasts. - Ejtsd el a veszélyes árnyékfutókat.

Fraser és Candela búvóhelye felé baktatva a bejárat előtt kicsit visszább alszik kettő árnyékfutó. Célszerű egyenként végezni velük alacsony szinten, de megint az 1.09-es javítással talán nem gond. Mire ideérünk, ajánlott megtanulni az állatok megnyúzását, szarvak, fogak kiszedését.

A leölt árnyékfutók szarvait kell odaadni a vadásznak, ami után kereskedhetünk is vele, meg persze vadászatot is tanulhatunk nála.

Candela should go to Okara. - Candelának Okarába kell mennie.

Az előző két küldetés után, bár a szarvakat később is odaadhatjuk neki, el lehet küldeni vagy kísérni Candelát Okarába.

Bring Mannig some iron ore. - Hozz Mannignek vasércet.

Miután közöltük a kováccsal, hogy nincs más, aki csatlakozna a táborhoz, közli, hogy akkor hozzunk neki 5 db vasércet. A Randallal karöltve kipucolt barlangban magunkhoz vehettünk annyit, amennyi kell. Most már csak annyi a dolgunk, hogy odaadjuk neki.

A message for Okara. - Üzenet Okarába.

Monterában a beépített lázadó, Stanford adja, hogy el kell vinni egy üzenetet Okarába Rolandnak. Ezt kétféle módon is megoldhatjuk:

- ha a lázadókkal vagyunk, akkor elvisszük Okarába,
 - ha pedig a zsoldosokkal vagyunk, akkor odaadhatjuk Mariknak a monterai zsoldos vezérnek.
- A többi küldetést Roland adja, ami a főszálhoz tartozik, és Gothához.

Gotha

(Quler)



Megérkeztünk tehát Gothába, a halott lovagok városába. Nem fogunk itt túl sokáig időzni, mert nincs túl sok feladat. Ebben a városban fogunk megtalálni kettő nagyon fontos tárgyat, amik erősen kötődnek a főszálhoz is. Na kezdjünk is bele.

Defeat Potros. - Győzd le Potrost.

Potros (1), az ork vezér eléggé lekezelően beszél velünk, mikor elkezdünk vele beszélgetni, így hát nem maradt más lehetőségünk, mint hogy móresre tanítjuk. Ez persze megint csak nem lesz nehéz dolog. Utána olyan lesz Potros, mint a kezes bárány.

Rescue Gorn from the orcs in Gotha. - Mentsd meg Gornt a gothai orkoktól.

Az egyik cimboránk, Gorn(2) korábban elindult több lázadóval együtt, hogy megöljék a démont, de csak Gorn élte túl az ütközetet. Menekülés közben elkapták őt az orkok, és fogva tartják Gothában. Potros, az ork

főnök házában van Gorn. Két módon szabadíthatjuk ki, ha leverjük a főnököt, vagy kifizetjük a váltságdíjat. De ha kifizetjük a pénzt, utána is leverhetjük Potrost egy kis tapasztalati pontért. Potros házában, a ládában megtalálhatjuk az egyik Gothába ugrasztó teleportkövet (5). Miután megmentettük Gornt, megkérhetjük, hogy segítsen megszabadítani Gothát az átkától.

Free Gotha from its curse. - Szabadítsd meg Gothát az átkától.

Ezt a feladatot még Okarában kapjuk a jó öreg Roland lovagtól. Elmeséli nekünk, hogy annak idején az a lovagok vára volt, de mikor az ork sámánok megidézték a démont a városba, a démon minden lovagot élőhalottá változtatott.

Roland megkér minket, hogy szabadítsuk meg a várost a démontól. Ez a feladat könnyű szinten nem lesz olyan nehéz. A feladat akkor lesz kész, ha megöltük a démont. A döglött démontól elvehetjük az első igazán értékes ősi ereklyét, egy gyűrűt, ami 50-nel megnöveli az életerőnket. Ez egy főküldetés tárgy az 5 isteni ereklye egyike.

Hunting demons with Gorn. - Démonvadászat Gornnal.

Ebben a városban ez lesz a legizgalmasabb feladat, főleg, ha nehezebb szinten játszunk. Gornt ugyebár megkértük, hogy segítsen, de először nem nagyon akaródzik neki segíteni, de aztán csak rá veszi magát. A cimboráink azért igazán jó társak, mert nehezen tudja az ellenség megölni őket. Sok ütést kibírnak. A démont (3) és a cimboráit is meg kell ölnünk, hogy teljesítsük a küldetést. Miután mindenkivel végeztünk, érdemes átkutatni az egész várost.

A kovácsműhely mögötti házban megtalálhatjuk a másik Gothába ugrasztó teleportkövet (4).

Rebuild Gotha. - Gotha újjáépítése.

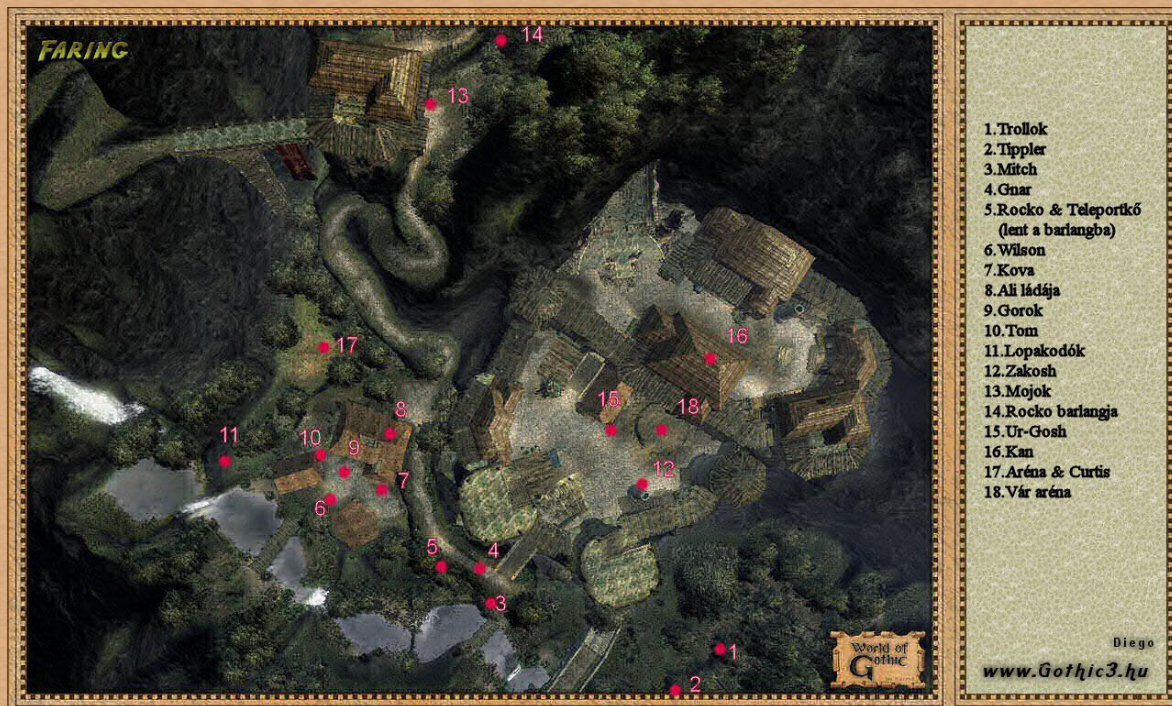
Visszamegyünk Okarába és közöljük Rolanddal, hogy a démon halott. A jó hír hallatára megkér minket, hogy építsük újjá Gothát. Ad 2000 aranyat és közli, hogy Shawn elintézi a szükséges dolgokat. Elmegyünk Shawnhoz, aki elsírja, hogy ugyan ő elintézne mindent, de szüksége lenne 1000 aranyra. Hát adjuk oda neki, és kész is. Bár ha visszamegyünk Gothába, nagy változásokat nem fogunk tapasztalni.

Gotha újjáépítése után az orkok eltűnnek, viszont a felszabadítással vigyázni kell. Ha Gothában minden ládát kifosztottunk még a démon leölése után, akkor az újjáépítés után már ne nagyon menjünk a lázadók közelébe, mert „Lopásért köröznék!” felkiáltással ránk vetik magukat. (Elvégre a lovagok - s így a lázadóké is - jogos jussa lapul a zsebünkben...)

Gothában találjuk meg a Vengardba teleportáló követ is, de ennek a kőnek a megtalálása a főszálhoz tartozik, amit szintén az okarai főnök, Roland ad. Ez a kő a térképen 6-tal jelölt barlangban a legvégén egy kis lejáróban, és annak is a végén található.

Faring

(Diego)



Distribute booze to the orcs. - Ossz piát az orkoknak.

Beszéljünk Kova-val (Flint) aki megbíz egy küldetéssel, hogy a 3 ork vezérnek ossz piát és add át az üdvözlétét. Menjünk először Gorok-hoz, aztán Gnar-hoz, és végül Mojok-hoz. Ha átadtuk a 3 piát vége is a küldetésnek.(Mojoktól megkapod a „Booze for Mojok” küldit).

Booze for Mojok. - Pia Mojoknak.

Ezt a küldetést akkor kapod meg miután felvetted a “Distribute booze to the orcs.” Küldetést, amit Kova ad. Ezután menjünk fel Mojokhoz és adjunk neki Kova piájából. Erre ő azt mondja, hogy ez a pia neki nem elég erős és hozzunk neki 2 Nordmari kancsóködöt. Menjünk le Tippler-hez, és kérjünk tőle piát. Ad is egyet belőle de mivel nekünk két kancsó kell, kérjünk tőle még1et. Azt mondja, hogy neki nincs több piája de, ha elhozod a hozzávalókat, akkor csinál neked még1et. Nézzük meg a listát, amit kaptál tőle, gyűjtsük be a hozzávalókat, vigyük el Tipplerhez és már meg is van a 2. kancsóköd.(ezután bármikor készíthetsz magadnak piát csak egy fazékhoz kell menned) Ha meg van vigyük el Mojoknak a két piát és immáron boldogan vége a küldetésnek.

Making booze with Tippler. - Piakészítés Tipplerrel.

Előzőekben már szó esett róla ha megkapod a receptjét vigyük el neki a hozzávalókat.

Defeat Goran in the arena. - Győzd le Gorant az arénában.

Beszéljünk Curtis-sel az aréna előtt és mondjuk, hogy harcolni szeretnénk. Fizesd be az aranyat, és első ellenfélnek küldi is Gorant, verjük meg és vége a küldinek.(Ha kilépsz az arénából, akkor visszavonja a küldetést de, ezt újra fel lehet venni Curtis-nél.)

Defeat Moff in the arena. - Győzd le Moffot az arénában.

Menjünk újra Curtis-hez és mondjuk, hogy erősebb ellenfélt szeretnél. Az arany befizetése után már kapod is Moffot akit, intézzünk el, és ennek is vége.

Defeat Spike in the arena. - Győzd le Spike-ot az arénában.

Újra menjünk Curtis-hez és mondjuk, meg hogy a legerősebb harcost akarjuk, erre küldi Spike-t, akit ugyanúgy meg kell verni, mint a másik kettőt és vége is az arénának.

Eliminate the goblins in the ancient ruins of Faring. - Öld meg a goblinokat Faring ősi romjainál.

Beszéljünk Tippler-el és elmondja, hogy Faring ősi romjait ellepte pár goblin amiket, irtsunk ki. Menjünk a kunyhója mögötti romokhoz, öljük meg a goblinokat. Ezután menjünk vissza Tipplerhez az XP-ért és ezután tanít téged.

Kill the three trolls in the hills near Faring. - Öld meg a három trollt a Faring közelében lévő dombnál.

Beszéljünk Mitchel, és elmondja hogy van egy kis gondja, még hozzá három troll, ajánljuk fel segítségünket, és kövessük Mitch-et a trollokhoz. Vigyázzunk a Trollokkal mert 3-an vannak, ha egyszerre mentek rájuk vagy te vagy Mitch hal meg, az a legegyszerűbb, ha még a küldetés előtt 2-őt elcsalogatsz Tippler-hez aki elkezd lőni és te meg hátulról agyon ütheted őket. Ha ezt megcsináltad 2x akkor beszéljünk Mitchel, és akkor már 2-en simán legyőztök egyet. (Alternatív megoldás: felkocogsz a dombra és onnan két trollt lenyilazgatsz. Nincs gáz, nem tudnak felmászni a dombra, még ha el is indulnak feléd. - Ardea) (Ha előtte megölted mind a 3 trollt, akkor egy Follow NPC-s küldit buksz el.)

Troll hunting with Mitch. - Trollvadászat Mitch-csel.

Ugyanez a küldetés ez csak annyi, hogy kövessük Mitch-et a Trollokig.

Rocko's cave. - Rocko barlangja.

Beszéljünk Rocko-val, kérdezzünk meg tőle mindent és elmondja, hogy van egy barlang ahol régebben lapátolt, és oda szeretne visszamenni de, ellepték a goblinok. Menjünk fel Mojokhoz és tőle jobbra, ha végigmegyünk az úton, akkor megtaláljuk a barlangot, menjünk be, irtsuk ki a goblinokat és menjünk vissza Rocko-hoz jelenteni. (Ahol eredetileg áskálódik Rocko, a vele szembe lévő barlangba menjünk le és megtaláljuk a teleport követ Faring-ba)

Ali's artifact. - Ali ereklyéje.

Menj oda Ali-hoz a fejtárgyhoz, ha van zsebmetszés képzettséged, akkor megjelenik az a menüpont, hogy "kulcs ellopása" ezt tegyük is meg, ha nincs akkor, verjük meg és lopjuk el tőle. Azután menjünk fel a lépcsőn a fogadóba, ahol van Ali ládája. (ajtón be azután egyenesen végig és ott lesz a láda) nyissuk ki a kulccsal és vegyünk ki "Ejnar ősi követ" a ládából. Ennek a kicsi küldetésnek ezzel vége is.

The hunters of Faring. - Faring vadásza.

Ha át akarunk menni a hágón, akkor ezt a küldit mindenképpen meg kell csinálni. Beszéljünk a először Tommal és mondjuk meg hogy csatlakozni szeretnénk hozzá. Erre ad egy küldit amit, csináljunk meg és felőle csatlakozhatsz.

Take Ali's gift to Tom. - Vidd el Ali ajándékát Tomnak.

A már korábban megszerzett követ adjuk oda Tom-nak. Ezután beszéljünk Tom-al és aztmondja hogy felőle csatlakozhatsz. És most beszéljünk Wilson-al a csatlakozásról. Őtőle is kapunk egy küldit.

Sell the skin to Gnar for 500 gold coins. - Add el a prémet Gnarnak 500 aranyért.

A Wilson-tól kapott prémet vigyük el Gnar-hoz és adjuk oda neki. Először megkérdi, honnan szereztük. Erre mondjunk igazat, különben nem tudjuk eladni a prémet és bukjuk a küldit. Erre azt mondja ad érte 400 aranyat, FOGADJUK el az ajánlatot és vigyük el a pénzt Wilson-hoz, és mondjuk azt hogy Gnar 400 aranyat adott érte. Beszéljünk újra a csatlakozásról, megkérdezi hogy Tom beleegyezett-e mondjuk hogy igen. És kapsz egy újabb küldit.

Go lurker hunting with Wilson. - Lopakodó vadászat Wilsonnal.

Kövessük Wilsont a patakparthoz. Kill the lurkers! Öljük meg az összes lopakodót. Ezután beszéljünk Wilson-al és azt mondja hogy mostmár közénk, tartozol és átmehetsz a hágón. Beszéljünk Mojok-al, aki erre a hírré át is enged a hágón.

The castle of Faring. - Faring vára.

Fontos küldetés, de ha az előzőeket megcsináltad szinte már kész is a küldetés. Ha a 3 ork vezér beleegyezik, hogy felmehess a várba akkor kész a küldetés. Beszéljünk először Gnar-al, hogy fel szeretnénk menni a várba. Azt mondja, ha én, Mojok, és Gorok, beleegyezik akkor felmehetsz a várba. Kérdezzük, meg mit tehetnénk Gnar-ért, azt mondja vigyünk neki sok farkasprémet.

Wolfskins for Gnar. - Farkasprémek Gnarnak.

Tanuljuk meg egy vadásztól az „állatok megnyúzása” képességet és öljünk meg 20 farkast amit szinte bárhol megtalálhatsz, és vegyük el a prémjét. Vigyük el Gnarhoz és kész a küldi. Menjünk Gorokhoz és elmondja hogy rendet szeretne a városba, de mivel már mindent megcsináltál, elégedett veled és őfelőle is bemehetsz. Mojoknak mivel már elvitted a piáját, ő is beleegyezik. Menjünk Gnarhoz kérdezzük ismét meg, hogy felmehetünk-e, és biztosan azt fogja mondani hogy igen.

Become champion of the arena in Faring. - Légy Faring aréna bajnoka.

Menjünk fel a várba, beszéljünk Tarokkal aki az aréna előtt áll. És mondjuk meg neki, hogy harcolni akarunk az arénájában, erre azt mondja h Morrák nem harcolhatnak itt csak a legjobb harcosok, és azt mondja, hogy ha megnyered a Mora Sul-i (Varant) arénát ahol a világ legjobb harcosai vannak akkor harcolhatsz az arénámba. Így hát ezt a küldit majd később lehet befejezni majd ha eljutsz Varantba és megnyered Mora Sul-i arénát akkor teleport vissza faringba és irány az aréna győzelem!

Bring Ur-Gosh three king's sorrel plants. - Vigyél Ur-Gosznak három királyszárat.

Nagyon egyszerű küldetés keressünk három királyszárat és vigyük el Ur-Gosznak.

Forging in Faring. - Kovácsolás Faringban.

Beszéljünk Zakoshsal és kérdezzük meg, hogy tudna e tanítani. Azt mondja, hogy csak erős harcosokat tanít. Azt mondja, hogy faring előtt van 3 troll ha, azokat megöled, akkor beszélünk. Megmondod, hogy már elintézted a trollokat, ő erre: Bebizonyítottad hogy erős harcos vagy, de erősnek is kell lenned. Ad egy küldetést, hogy emeld fel a hatalmas követ. Menjünk a malomkőhöz és emeljük fel (250-es erő szükséges, ha nincs, meg akkor gyere vissza, ha már megvan) és jelentsük le Zakosznak.

Defeat Vigo in the arena. - Győzd le Vigot az arénában.

Egy kis aréna harc. Verjük meg, majd jelentsük.

Defeat Tukash in the arena. - Győzd le Tukasht az arénában.

Szintén arénaharc. Verjük meg őt is és kérjük a köv. ellenfelet.

Defeat Mortis in the arena. - Győzd le Mortist az arénában.

Tukash után jöhet Mortis akit szintén megverünk és jelentünk.

Defeat Rozhov in the arena. - Győzd le Rozhovot az arénában.

Íme a bajnok. Lehet, hogy hihetetlennek fog hangzani, de őt is meg kell vernünk. Ha megvertük jelentsük, és immáron te vagy Faring új bajnoka.

Break the last resistance of the Morras! - Törd meg a morrák utolsó ellenállását!

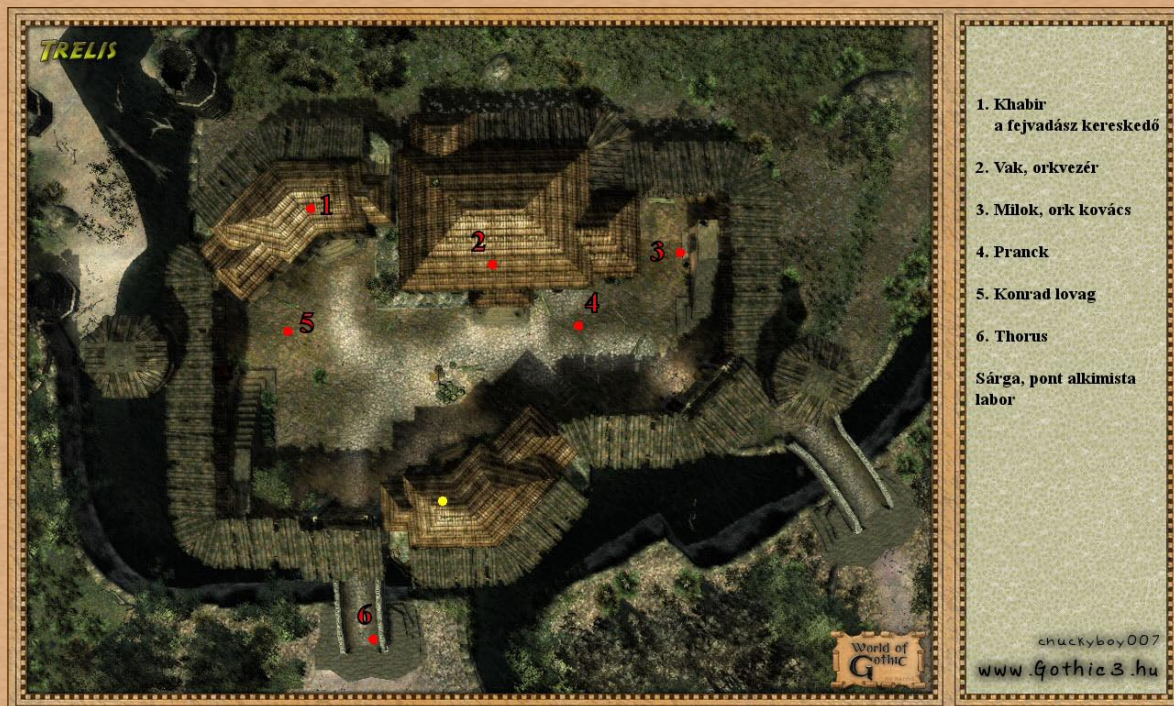
75-ös hívnél kell az ork birodalom területén, hogy feljuss legfelülre. Ott fogsz találkozni Kannal, akitől kapod a küldetést. Ez egy olyan minden lázadó bunkert felgyújtós küldetés. Ezt már csak akkor fogod megcsinálni, ha végképp az orkokat választottad!

Liberate Faring from the orcs! - Szabadítsd fel Faring az orkoktól!

Ezt nem kapod, senkitől ez majd a király oldalára állva lesz küldetés, hogy felszabadítani Myrtana-t és annak része Faring felszabadítása is! Ilyen küldetéseknek elég nagy hírnévhozama van az egyes táboroknál itt pontosan +5.

Trelis

(Chuckboy007)



Fogod magad és Montera irányából, érkezel Trelisbe! Mielőtt még eléred, térj be a farmra és csináld meg a küldetéseket.

Fontos megjegyzés Trelis felszabadítása előtt szerezd meg a nyakláncot, amit Vak ork vezérnél van. Vagy úgy, hogy vele kezdet az ölést, vagy úgy, hogy kifizeted a pénzt, amit kér. Ha nem teszed, és elrohan, bottal ütheted az egyik ereklét!

Teleportkő a déli kapunál lévő Beliar szobor mögötti ládában.

Sneaky goblin raid on Derec's farm. - Goblin rajtaütés Derec földbirtokán.

Bemész a farmra és a farmer Derec, elmeséli, hogy goblinok fosztogatják, ahogy ezt ki is ejti a száján, 5 trükkös goblin már aprítja is a farmot. Gyorsan legyél túl rajtuk, azután beszélj újra derekkel. Elmondja, hogy valahol a közelben a parton lehet nekik a búvóhelyük.

Kill the thieving goblins near Derec's farm. - Öld meg a Derec földbirtoka közelében élő tolvaj goblinokat.

Hát neki is indulsz ezt a búvóhelyet megkeresni. Ne az úton balra, hanem a farmtól közvetlenül jobbra indulj. Ne menj le a vízpartra, hanem a felette lévő emelvényen haladj. El fogod hamarosan érni a barlangot. Ahol 10 tolvaj goblinnal kell megbirkóznod. Ha már ott vagy a barlangban, a disznót se hagy árván 4 húst ad jól jön mindig. Menj vissza Derechez az infóval a fizetségedért.

Hothead Ben needs to be taught a lesson. - Leckéztess meg forrófejű Bent.

Ha már itt vagy, Bent is szólítsd meg, ő egy szolga a farmon. Elég nagyszájú, sőt forrófejű. Szóval agyabugyáld el, persze inzultáld, hogy önszántából essen neked. A lényeg, hogy ezt közelharci fegyverrel tedd, mert csak az nem öli meg elsőre.

Ben the servant needs his shovel. - A szolga Bennek szüksége van az ásójára.

Miután jól elverted, kiderül, hogy tényleg igazat mondott, dolgozott a trelisi ásásoknál, és az ásóját szeretné vissza. A templomot úgy találod meg ha mész a város felé az úton, de nem fordulsz a város felé, hanem mész balra az emelkedőre. Menj oda és kicsit nehéz küzdelem, de a templomban, ha sikerül leterítened az őrt, aki egy nagy skorpió emberre hasonlít, akkor ne menj a mélyébe, hanem a bal peremen menj el a sarokig ott az

ásó. Vidd vissza és Den elmondja, hogy Derec éjszakánként, a farmon található Innos, szobor mögött, szokott téblábolni. Hát ott a láda és ez a fizetséged.

Search for survivors in the temple of Trelis. - Keress túlélőket Trelis templomában.

Gondolom, ahogy a templomhoz értél, Tempeck-kel beszéltél. Ő elmondja, hogy nem tudnak ázni, mert teli van élőholtakkal a templom. Annyira nem is sokan, az előbb említett őr 2 csonti és 1 zombi. Megkér, hogy nézz utána vannak-e túlélők. Hát menj be, fogsz találni egy orc sámánt a legvégén, Kamakot. Ha már ott vagy, kint a templom előtt van egy kard, a szekéren, az a kovácsé lesz Trelisben, vedd fel, ne kelljen idejönni érte. A fegyvert így hívják: 'Krush Milok'

Help the shaman Kamak leave the temple. - Segíts Kamak sámánnak kijutni a templomból.

Ha már bent vagy, segítsd ki, ha kiértél vele a templom elé teljesül a küldetés. Hálás lesz egy kicsit, na meg fikázza Tempecket.

Clean out the undead caves. - Tisztítsd meg az élőholt barlangokat.

A templomtól ne Trelis irányába menj, hanem a templomtól balra indulj el fölfelé! Lesz néhány ragadozó, na és egy lázadó tábor. A barlang előtt van Steve, akiről kiderül, hogy csak egy szájhős, mert még orkot nem is ölt. Megkér, hogy nézz utána a közeli üregnek, néhány sikoltó csontváz lakja, konkrétan 4. Ugye, most ahogy jöttél, balra fordultál a lázadókhöz, menj egy picit tovább és menj jobbra fel ott az üreg, néhány ragadozó van előtte. Ürítsd ki és jelezd.

Menj be a barlangba.

Ott találkozol Charles-sal, aki megkér 2 küldetésre! Az egyik, hogy kérj erősítést Nemorából, a közeli lázadó bunkerből. A másik pedig, hogy öld meg az ásatásnál az orkokat.

Tell the leader of Nemora about the rebels' situation at the temple of Trelis. - Számolj be Nemora vezetőjének a trelisi templomnál lévő lázadók helyzetéről.

Ez a nemorai jelentős küldetés. Ez érdekes lesz, mert nem tudod, ki a vezér, ott nem árulják el, meg kell oldani a küldetéseket, el kell érni a 75%-os hírnevet, és akkor kiderül majd, hogy Russel az, akinek jelentened kell!

Destroy the orcs in and around the temple of Trelis. - Pusztítsd el a Trelisi templomban és környékén ólálkodó orkokat.

Ez az ork ölős küldetés, minden orkot öl meg. A 2 nevesített ork a lényeg. Utána visszamész Charles-hoz és jelentet. Ezzel a küldetéssel várj addig, amíg nem jelentettél Trelisben. Fontos, mert nem szeretnéd, gondolom, hogy az orkok neked essenek majd. Ha kész a városi küldetések, akkor el tudod, sunnyogni észre sem veszik. Az ilyen ork ölős küldetésekkal vigyázni kell. Érdemes egy ideiglenes mentést ilyenkor csinálni előtte.

Milok is looking for his old sword. - Milok a régi kardját keresi.

Erről a kardról már esett szó, Milok a kovács akarja ezt vissza. Nem annyira értékes, de családi darab és fontos számára. Tempeck az ásatási ork vitte el, nem szándékosan csak a szerszámokkal együtt azt is felmarkolta. Ha visszahozod neki, akkor tanít egy kicsit kovácsolni.

The paladin Konrad wants his magic back. - Konrad lovag vissza akarja kapni a varázserejét.

A várban Konrad egy lovag várakozik. Az mágikus ereje nélkül tehetetlen, ezért odaadja neked a következő tűzserleget. Ha megvan mind a 12 akkor megáldod a monostorban északon, majd utána szétoszthatod őket. Ha így teszed, akkor ez a küldetés is teljesülni fog. Rengeteg exp jár érte!

The orc warrior Pranck needs healing potions. - Prancknak, az ork harcosnak gyógyitalokra van szüksége.

Pranck egy várbéli ork, kell neki egy életerő ital. Adj neki, és kész is. Bár a csevely tovább tart, mert elmondja, hogy Avogadro az alkimista elmenekült és kevés az életerő ital ezért gondban vannak.

Find the runaway alchemist Avogadro. - Találd meg a szökött alkímistát, Avogadrot.

Megtalálod őt a Silden felé vezető úton, a farmon. Hát ő megkér, hogy ne vidd vissza. Vidd vissza exp jár érte. Ha megteszed, nem tanít.

Take Avogadro the alchemist to Trelis. - Vidd vissza Avogadrot, az alkímistát Trelisbe.

Csak vissza kell vinni! Leadod és örülsz. Ha megkéred, akkor - bár nem dalolva és önszántából, de - készít nekünk gyógyítalt.

The orc warrior Pranck wants twenty healing potions. - Az ork harcos Pranck 20 gyógyítalt akar.

Ha nem adod le emberkénket, akkor kevés az életerő ital. Ezért újabb adagot kér. Összesen 20-at de már adtál 1et, ezért csak 19-et. (Jav. Ardea)

No deliveries arriving from the eastern temple. - Nem érkezik szállítmány a keleti templomból.

Thorus adja, ugyanis kíváncsi, mi van az ásatással, te ekkora már tudod, elmondod a szitut, hogy miért nem ástak. Ez így már egy rövid jelentős küldetés, nem kell visszarohangálni templomot irtani.

Kill the sneaking ogres in the woods. - Öld meg az erdőben bújkáló ogrékat.

Thorus-tól, kapod. Ogrékat kell eltenni láb alól, pontosan 5-öt. Ezek az ogrék a déli kapunál a belvár szobor után vannak a fásban egy nyitott barlangban.

Find out what is wrong with the western farm. - Tudd meg, mi a baj a nyugati földbirtokon.

Szintén Thorus küldetése, ez most a egy másik felderítés. A déli kapun ki és jobbra, majd ne silden felé, hanem ellenkező irányba. Ott lesz egy ork csapat egy farmon. Beszélj a vezérükkel Kapotth-tal.

The suspicious cave near the farm. - A gyanús barlang a földbirtok mellett.

Először vadállatokra gyanakszik Kapotth az ork farmvezér! Ezért a farm mögötti barlangba menj be, megölsz 3 nagycicát és közlöd a hírt az orkkal.

Did the rangers devastate the farm? - A kőszak dúlták fel a földbirtokot?

Ki kell derítened, ki pusztította el a farmot. Kapotth a farmon állomásozó ork vezér adja küldetesként. Menj át Silden felé a hídon majd, ahogy átmentél, menj balra fel a magaslatra. Ott van Torn a druida, és a kőszak. Beszélj vele, elmondja, hogy ő tette. Inkább megöli az embereket minthogy, Beliárt szolgálják. Visszamész az orkhoz. Elmondod a szitut és vége is. Nem gond, hogy nem ölöd meg!

Titkos hely!

Itt jegyezném meg, ha azon a bizonyos hídon nem mész át és ott közvetlenül a folyó mellett balra fordulsz, találni fogsz egy kitaposott ösvényt. Menj tovább rajta, egy barlangba érsz, 1 árnyékfutóval és 2 kő gólemmel találsz magad szemben. Ha legyűrted őket, akkor, egy nyaklánc lesz a jutalmad, a 3 fizikai sebzés védelemre ad +15-öt a mágia védelmekre nem! Megéri! Keresed meg a barlangot és a nyakláncot.

Kill the grunting creatures below Josh's farm. - Öld meg a morgó lényeket Josh földbirtoka alatt.

A Silden felé vezető út közelében lévő farmról már esett szó! Josh-é a farm. Alatta van egy barlang és vannak benne belezőbestiák 3 db. Ezeket kell kiiktatnod és jelentened, már kész is.

Ezen a farmon találsz meg Peert, aki adja a következő 3 küldetést:

Kamak's artifact. - Kamak ereklyéje.

Ezt a küldetést, majd trükkösen kapod, Nemora-ban a lázadó bunkerben, fogod kapni, Dudleytől. Pontosabban csak infót róla, hogy vagy egy ereklyéje, az előbb megszabadított sámánnak. A silden felé vezető úton lévő farmon pedig a nagy zsvány Peer, aki adja a küldetést, igazából a nyaklánc kell neki, ami 5 erőt biztosít. Ezt is hagy a végére, mert az ásatás megölésével majd nálad lesz ez az ereklye.

Ransack the castle of Trelis. - Foszd ki Trelis várát.

Peer egy újabb küldetése. Meg kell lopnod az orkokat. Vak háza mellett van egy lejáró! Oda, ha már megvan a 75-ös repud a városban, éjszaka lopózz be és vedd el a kincseket! Az egyik láda kinyitásával teljesül a küldetés! Igazából 100 arany ami miatt megy a küldetés de te ettől több mindent tudsz lopni a raktárból

Ransack the farms! - Foszd ki a földbirtokokat.

Ezt a küldetést Vak adja az ork vezér, akkor amikor megpróbálsz megszerezni neki az 50.000 aranyat! Persze, hogy megkérdezed, honnan tudnál ennyi pénzt felhajtani! Ő csak annyit mondj foszd ki a farmokat, nézz körül a templomnál, és a többit pedig kerítsd elő magad! A farmot, kell kifosztanod! Ha mind a három ládat kinyitottad akkor teljesül is. Az egyik Derec ládája az Innos szobor, mögött amit eddigre már biztosan megoldottál. A másik a déli farm a Varant hágó felé. A harmadik pedig az északi Silden felé.

Cole the farmhand wants to go to Nemora. - Cole, a béres Nemorába akar menni.

Farmon farmján van Cole is aki el akar menni Nemora-ba. Menj vele kísérd el. Legalább megtudod, hol van. Lesz pár vadállat. Ments előtte, mert ki tudja!

Vak needs fifty thousand gold coins for the Hashishin. - Vaknak 50.000 aranyra van szüksége a fejvadászok részére.

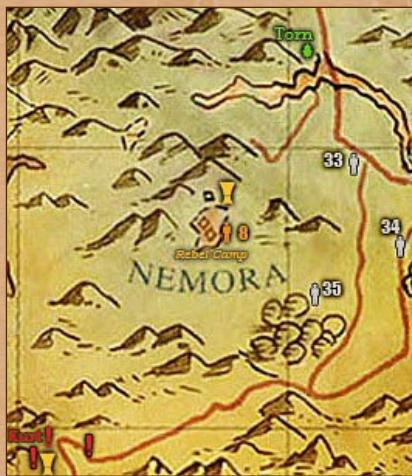
Khabir a fejvadász kereskedő panasolja el bánatát mégpedig, hogy az orkokkal kötött egyesség megbomlani látszik, mert Vak az ork vezér nem fizet. Megállapodtok, hogy ad el neked értékes tárgyakat, ha te ráveszed az ork vezért, hogy fizessen. 75-ös hírnév kell csupán az ork vezérhez, elérted bemész. Bajban van az ork, te felajánlod, hogy segítesz. Összeszeded a pénzt, nem csekély csupán 50ezer arany. Nem sok választásod van! Gyűjtsd össze majd visszajössz! A kereskedés képesség jól jön! Nem érdemes a küldetést nem megcsinálni mert +7 hírnév az orkoknál!

Conquer the castle of Trelis! - Hódítsd meg Trelis várát!

2 NPC fog neked segíteni, ha úgy akarod, Tyler Nemorából, ha megkéred, hogy menjetek aprítani. Konrad Trelisből ha odaadod neki az áldott tűzserleget, ő csak 1xűen segít majd ha elkezdődik a csata. Na és itt van Thorus aki a rossz oldalon áll és még az első párbeszédetek alkalmával felvilágosít, hogy ha bármit próbálsz az orkok ellen tenni ő lesz az első aki összetöri a csontjaidat.

Nemora

(*Quler*)

**8 Nemora emberei**

33 Kapothh, a farm ork vezetője

34 Cole, Farmon

35 Karlen, a lovag

Nemora. Csodák csodájára ez is egy lázadó tábor. Itt is meg kell szerezni a minimum 75 % tiszteletet, ha minden küldetést teljesíteni szeretnénk. Nemorába többféleképpen is eljuthatunk. Pl. ha éppen Trelis városát csináljuk, akkor az egyik Trelis melletti farmon lesz egy Cole nevű manusz, aki el szeretne menni Nemorába, és csatlakozni szeretne a lázadókhöz. Ő megmutatja nekünk az utat. A másik lehetőség értelemszerűen, hogy a térkép szerint keressük meg a tábor. Kezdjük is bele.

Állsz a nemorai lejáró előtt, ahonnan már látod az öröket és a lázadókat. Na ne menj be közéjük hanem közvetlenül jobbra, azaz a tábor felé egy kicsit sétálj. Ott alig egy kicsit mészmár ott is egy láda, nyisd ki, benne van a teleporkó.

Who's boss in Nemora? - Ki az úr Nemorában?

Ezt a küldetést igazából nem adja senki, csak amikor az első nevesített NPC-t megkérdezzük, hogy ki a főnök, akkor kapjuk meg. A feladat nem is olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, mert csak akkor tudjuk teljesíteni, ha megszereztük a min. 75% tiszteletet. Ez ügyben beszélhetünk az alábbi személyekkel: Finley, Dudley, Hengley, Kippler, Rendell, Russel, Treslott és Tyler. De vagyok olyan jó, és elárulom, hogy Russel lesz az. Ha 75% tisztelet megszerzése után beszélünk vele, elárulja, hogy ő a főnök, és ezzel kész is a küldetés.

Weapons for Nemora. - Fegyverek Nemorának.

Dudley adja. Elmeséli, hogy nagyon szűken vannak a fegyverekkel, és így nem tudnak harcolni az orkok ellen. Hát megkér minket, hogy szerezzünk neki 10 köteg fegyvert. Ha mázlink van, éppen lesz nálunk legalább 10 db, ha nem, akkor elmehetünk gyűjtögetni. Elég sok helyen lehet találni. Adunk neki 10 köteg fegyvert és kész.

Bring Treslott the rare plant herbaceous lobelia. - Vigyél Treslottnak az egynyári lobélia nevű ritka növényből.

Treslott, a helyi tűzmágus adja. Nála is van egy tűzserleg, de csak akkor adja oda, ha már megbízik bennünk. Ehhez teljesíteniünk kell neki egy küldetést. Hoznunk kell neki az egynyári lobélia nevű növényből öt darabot (nem is fogunk többet találni). A növények a tábor északi kijáratánál lévő területen lesznek elszórva, csak az a bibi, hogy három szörnyeteg van a környéken, amiket előbb ki kell nyírnunk. Tanulhatunk nála mágiát és alkímiát.

Kill the three monsters north of Nemora. - Öld meg a Nemorától északra lévő három Szörnyet.

A tábor északi kijáratánál őrködik Rendell, a vadász. Ő adja a küldetést. Elmeséli, hogy furcsa horkantó hangokat hall, és ezért nem tud nyugodtan aludni. Megkér minket, hogy derítsük ki, honnan származik a horkantó hang. Kifelé menet meglátjuk a három szörnyeteget, meg egy belezőbestiát, meg néhány ragadozót. Lebökjük, de inkább lenyilazzuk a három szörnyet, és kész. Rendellnél tanulhatunk vadászatot.

Clear the orcs out of the farm west of Trelis. - Tisztítsd meg a Trelistől nyugatra lévő földbirtokot az orkoktól.

Ezt a feladatot Kippler adja. Elújságolja, hogy van egy farm Trelis mellett, ahol tanyázik egy ork csapat, a főnökük Kapotth. Megkér minket, hogy szabaduljunk meg tőlük. Ennek csak egy módja van, mégpedig hogy legyilkoljuk mindet, és kész is. A farm a Trelis és Geldernt összekötő út mellett van, nem lehet eltéveszteni. A térképen a 33-as.

Rebels stole the rent from Farmon's farm. - A lázadók ellopták Farmon földbirtokának bérét.

A Trelisből Varant felé vezető út mellet van Farmon birtoka, a térképen a 34-es. Farmon azt gondolja, hogy a sarcot jöttünk beszédni az orkoknak, de nem tudja odaadni, mert ellopta tőle a pénzt három lázadó. Mi persze ezt nem nagyon hisszük el, de a fickó még nevet is tud mondani. Elmondja, hogy a három lázadó vezérét Hengley-nek hívták, és hogy nyugat felé mentek, miután végeztek a birtok kifosztásával. Hengleyt Nemorában fogjuk megtalálni, és mikor kérdőre vonjuk, hogy ő rabolta-e ki a földbirtokot, akkor lesz kész a küldetés. Cole-lal is beszélhetünk az ügyben, de nem tud hozzáfűzni túl sokat.

Hengley the farm raider. - Hengley a földbirtok fosztogatója.

Hengley nem szeretné, hogy eláruljuk a főnökének, ki rabolta ki a földbirtokot, mert fél, hogy kidobja a táborból. Ezért felajánl némi aranyat, amit persze elfogadunk. De mi vagyunk olyan gonoszak, hogy elmondjuk Russelnek, a főnöknek. Ő meg közli, hogy ezért kihajítja Hengleyt a táborból. Ezzel kész is a feladat.

A message for the rebel Charles. - Üzenet a lázadó Charlesnak.

Charles-sal a Trelis temploma melletti dombon felvezető út végénél lévő barlangban találkozhattunk, aki akkor arra kért minket, hogy szerezzünk neki erősítést. Ezt az infót Nemorában elmondjuk Russelnek, aki azt az üzenetet küldeti el velünk Charles-nak, hogy felejtse el az erősítést. Ezzel elbaktatunk Charles-hoz, elmodjuk neki, hogy mit üzent a nemorai Russel, és kész is.

A new man for Nemora. - Egy új ember Nemora számára.

Russeltól kapjuk ezt a feladatot. Elmondja, hogy ők is kevesen vannak, ezért szerezzen embert a táborba, aki majd őrzi az egyik kijáratot. Elindulhatunk keresgélni, de nem is kell sokáig. A Varantba vezető út melletti egyik domb tetején szalonnázik Karlen lovag. A térképen a 35-ös. Elmondjuk neki, hogy Nemorának szüksége lenne rá. Ő pedig szívesen csatlakozik, de előbb el kell intéznie egy-két dolgot. A feladat attól még kész.

The renegade paladin at the pass to Varant must die. - A varanti hágónál tartózkodó renegát lovagnak meg kell halnia.

Karlen elmeséli, hogy annak idején volt egy bajtársa, akivel együtt harcolt az orkok ellen, de amikor elvesztették a csatát, a barátja megbolondult. Elkezdett ártatlan embereket kirabolni és meggyilkolni. Ő pedig megfogadta, hogy mindenképpen megállítja a volt barátját, Kurtot. A térképen le van írva a neve. A küldetés akkor lesz kész, ha megöljük Kurtot. Ott lesz a csapata is, akik ezt nem nézik jó szemmel, de egy kis tapasztalati pontért átküldjük őket a túlvilágra. Kurtnál fogunk találni még egy tűzserleget, ami a főküldetéshez kell majd.

Cross the pass to Varant with Karlen. - Menj keresztül Karlennel a Varantba vezető hágón.

Felajánljuk a segítségünket Karlennel, és együtt elindulunk megkeresni Kurtot, a renegát lovagot. Csak annyi a dolgunk, hogy követjük Karlent, míg oda nem érünk Kurt búvóhelyéhez, és kész is a feladat. Útközben lesz egy pár állatka, de semmi komoly. Lesz egy sátor, ott a ragadozókat öld, meg és ami bent van, azt hozd el egy doboz! Ez kell majd Russelnek!

Karlen the paladin shows you the desert. - Karlen, a lovag megmutatja neked a sivatagot.

Miután végeztünk Kurt-tal és a csapatával, Karlen közli, hogy ha már itt vagyunk, megmutathatná nekünk a sivatagot. Persze szívesen elfogadjuk. Annyi a dolgunk, hogy követjük a lovagot, míg meg nem áll egy domb tetején, ahonnan már látni a sivatagot, és kész is. Útközben lesz egy pár bandita, de nem veszélyesek.

Bring Russel the goods from the desert. - Hozd el az árut Russelnek a sivatagból.

Russeltól kapjuk ezt a küldetést. Elmondja, hogy van egy karaván a Varantba vezető út mellet, ahol a fejevadászok hagytak egy dobozt. Megkér minket, hogy hozzuk el neki. Ez a karaván, pontosabban csak egy sátorszerű ház, meg néhány láda, azon az úton van, amerre Karlennel mentünk Kurtot megkeresni, és ha okosak voltunk magunkhoz is vettük a dobozt útközben. Az ott ólálkodó ragadozókat pedig Karlennel karöltve megölhetjük némi tapasztalati pontért. Visszavisszük Russelnek a dobozt, és kész is a küldetés.

Finley gets all set to attack Trelis. - Finley felkészül Trelis megtámadására.

Finleynek már nagyon viszket a keze egy kis harchoz. Elmondja, hogy szívesen segítene nekünk, ha úgy gondoljuk, megtámadjuk Trelist. De csak akkor segít nekünk, ha már Russel engedélyezte, hogy csatlakozunk hozzájuk, amihez csak annyit kell tennünk, hogy megszerezzük a 75% tiszteletet. Ha már megvan, csak szólunk Finleynek, hogy "irány Trelis". Csak annyi a dolgunk, hogy követjük a fickót Trelis felé, amíg meg nem áll a város közelében egy fa mellett. Ennyi Finley felkészülése Trelis megtámadására. A fánál fog várakozni, míg meg nem támadjuk Trelist. Elhívhatjuk segítségnek Tylert is Nemorából.

Finley attacks Trelis. - Finley megtámadja Trelist.

Ha már ott tartunk, hogy fel akarjuk szabadítani Trelist, csak szólunk Finleynek, hogy GÓ, és akkor megkezdhetjük az orkok kiűzését a városból. Finley is elég sok ütést kibír, úgyhogy nem fog egyhamar meghalni. A feladat akkor lesz kész, ha felszabadítottuk Trelist, és Finley túlélte. Trelisben amúgy nincs is túl sok ork, hamar végezhetünk. De ezt is csak akkor tegyük meg, ha nem az orkokkal vagyunk.

Destroy the rebel camp Nemora. - Pusztítsd el a lázadókat Nemorában.

Ezt a küldetést Vahk, a trelisi ork vezér adja. De csak akkor kapjuk meg, ha már megszereztük Trelisben a 75% tiszteletet, és be tudtunk hozzá jutni. Ha bejutottunk, elmeséli, hogy van egy lázadó tábor a nyugati földbirtok környékén, amit Nemorának hívnak. Szeretné, ha kiűznénk onnan a lázadókat. Ha az orkokkal vagyunk, akkor

nincs más dolgunk, mint elbaktatni Nemorába, és megölni mindenkit. Ezzel a feladattal az orkoknál tudunk némi tiszteletet szerezni, pontosan 7-et.

Karlen the paladin wants his magic back. - Karlen, a lovag vissza akarja kapni a mágiáját.

Karlen lovag adja. Szegény ördög búsul, hogy elvesztették a háborút, mert valaki megszüntette a rúnamágiáját. Konkrétan nem mondja, hogy szerezzük neki vissza, de kiböki, hogy szeretné visszakapni. Ezt a feladatot csak akkor tudjuk teljesíteni, ha már megszereztük mind a 12 db tűzserleget, és északon a Monostorban felszenteltük. A felszentelt tűzserlegekből egyet el kell vinnünk Karlennek, és ezzel van kész a küldetés. Igazából ez is a főszálhoz tartozik.

Geldern

(Quler)



Megérkeztünk Geldernbe. A szokásos dolgokat itt is el kell végeznünk úgy, mint a küldetések végrehajtása, majd a szükséges mennyiségű tisztelet (reputáció) megszerzése, és beszéd a főnökkel. Igazából a küldetések végrehajtásának sorrendje teljesen mindegy, egyénileg meg lehet oldani.

A helyi arénában neki is kezdhetünk.

Defeat Dimitar in the arena. - Győzd le Dimitart az arénában.

Aganok az arénafőnök adja első ellenfélnek Dimitart, akit könnyűszerrel elintézhetünk.

Defeat Gembak in the arena. - Győzd le Gembakot az arénában.

Agenaktól második ellenfélnek Gembakot kapjuk, akit szintén nem lesz nehéz lebököni még alacsony szinten sem.

Defeat Kulak in the arena. - Győzd le Kulakot az arénában.

Agenaktól harmadik ellenfélnek a helyi bajnokot kapjuk. Őt sem lesz túl nehéz leverni, bár egy-két ütést azért bekaphatunk.

Teach Mirzo a lesson. - Tanítsd móresre Mirzót!

Aganoktól kapjuk. Egy helyi fejedelmész kereskedőt, Mirzót kell megvernünk, és kész is. Ha kiraboljuk, akkor megtaláljuk nála a teleportkővet Geldernbe.

Open up the mine north of Geldern and kill all vermin there. - Menj el a bányába Gelderntől északra és öl meg minden élősködőt.

Samuel, a helyi zsoldosvezér adja. Az északi bejáratától kifelé menve követjük az utat, és hamarosan megtaláljuk az elhagyatott aranybányát. Lesz ott hat tárnarak, azokat kell megölnünk.

Nemrok expects a delivery of gold from the mines. - Nemrok egy aranyszállítmányt vár a bányákból.

Az itteni ork vezér adja. 50 aranyrögöt kell neki elvinnünk az északi bányákból. Az előbb kipucolt bányából tudunk összeszedni, és egy kicsit északabbra (a térképen a 2-es) fogunk találni egy nagy kőfal oldalában néhány aranytelért. Ott táborozik Dawson. Ott össze tudjuk szedni a maradék aranyrögöt.

Kill the unholy mercenary Ivan. - Öld meg Ivánt, a renegát zsoldost.

Dawson adja. Meg kell találnunk, és likvidálnunk kell Ivant, amiben nagy segítségünkre lesz az arénában legyőzött Gembak.

Gembak wants to rough up Ivan, the renegade mercenary. - Gembak el akarja intézni Ivánt, a renegát zsoldost.

Gembak megmutatja nekünk Ivan rejtekhelyét, és segít megölni a bandájával együtt. Így teljesítjük az előző küldetést is.

Talk to Samuel about the destroyed mine. - Beszélj Samuellaal az elpusztított bányáról.

Dawson adja. Csak annyi a dolgunk, hogy beszélünk Samuellaal Geldernben, és ő máris embereket fog küldeni Dawson segítségére.

Nemrok expects a delivery of sulphur from the sulphur mine. - Nemrok egy kénszállítmányt vár a kénbányából.

30 kendarabot kell Nemroknak hoznunk. A bányát az északi bejáratától balra indulva fogjuk megtalálni (a térképen a 3-as), ahol összeszedhetjük a kívánt mennyiséget, és elvihetjük Nemroknak.

Kill the threatening snappers outside the sulphur mine. - Öld meg a rémisztő ragadozókat a kénbánya körül.

A kénbányánál őrködő ork csapat főnöke, Sulfock adja. A bánya előtt bóklászó ragadozókat megöljük és kész. Van egy pár darab. Egyszerre nem is érdemes nekik menni, bár ha odacsáljuk az orkokhoz, segítenek lebökní őket.

Bring the shaman Grimboll some sulphur. - Vigyél Grimboll sámánnak ként.

A kénbányából már magunkhoz vehettünk annyit, amennyi kell, csak annyi a dolgunk, hogy adunk neki öt darabot és kész.

The secret of Mazin, the Hashishin merchant. - Mazin, a fejedász kereskedő titka.

Mazin a déli elhagyatott bányában kutat ereklyék után, amiket lead a testvérének, Mirzónak. De az orkok azt hiszik, hogy ez a bánya már nem üzemel. A bánya a déli kaputól nem messze van Trelis felé. Ha Mirzóval közöljük, hogy tudjuk, honnan szerzi az áruit, akkor lesz kész a küldetés.

Tell the orcs about the abandoned mine in the north. - Mesélj az orkoknak az elhagyott északi bányáról.

Nemroknak elmondhatjuk, hogy a déli bánya mégiscsak üzemel, és hogy Mirzó onnan szerzi az áruit. Ha ezután beszélünk Mirzóval, akkor nekünk támad. Persze könnyedén leverjük még egyszer, csak vigyázni kell a 'mérgező' fegyverével. Ha bekapunk egy ütést, és nincs nálunk ellenmérge, akár meg is halhatunk.

Kill the tunnel wolves in the wolf mine. - Öld meg a tárnafarkasokat a farkasbányában.

Nemrok adja. A bányánál ólalkodik néhány tárnafarkasnak nevezett állat, őket kell likvidálnunk.

Find some eager slaves for the wolf mine. - Találj néhány túlbuzgó rabszolgát a farkasbányához.

Nemrok adja. Találunk egy túlbuzgó feliratú rabszolgát az aréna feletti területen. Csak rászólunk, hogy vigyen el minket a bányához, és kész is. Nem fog tiltakozni, főleg ha egy kicsit keményebben szólunk rá. :)

Follow the particularly eager slave to the wolf mine. - Kövesd a túlbuzgó rabszolgát a farkasbányához.

Vigyáznunk kell a rabszolga testi épségére, míg oda nem érünk a bányához. Nem lesz olyan egyszerű, mert szegény ember néhány harapástól meghal. Ezért célszerű a küldetés előtt megtisztítani a terepet a bányáig. Ha épségben odaértünk, kész a feladat.

Bring more eager slaves to the wolf mine. - Vigyél még túlbuzgó rabszolgákat a farkasbányához.

Ez a küldetés akkor kerül elő, amikor az elsőnek odakísért rabszolga közli, hogy egyedül nem fogja tudni kibányászni az itt lévő aranyat. Vissza kell mennünk Geldernbe, és az ottani bányában találunk 2 „szorgos rabszolgát”, akiket elküldhetünk a bányába. A harmadik Hamil háza mellett üldögel.

Hamil, the audacious artifact trader among the slaves. - Hamil, a vakmerő kereskedő a rabszolgák között.

Hamilt az aréna feletti területen találjuk meg. A vele való beszélgetésből kiderül, hogy lopkodja az ereklyéket az orkóktól. Ha ezt megemlítjük Nemroknak, akkor megbíz minket, hogy derítsük ki, melyik helyi alkimista a megbízója. Kiderült, hogy a Peratur nevű alkimista bízta meg Hamilt, akinek a szobája Jared kereskedő házában az emeletén van. A küldetés akkor lesz kész, amikor megkérdezzük Peraturt, hallott-e már Hamilról. A tényleket közölhetjük Nemrokkal, aki intézkedni fog az ügyben.

Find the first paladin's helmet. - Találd meg az első lovag sisakját.

Ezt a küldetést az okarai Shawn adja. A sisakot megtaláljuk Grimbald sámán házában. Ezt a sisakot megtarthatjuk, eladhatjuk Jarednek, vagy elvihetjük Shawnak Okarába.

The seven ancient rings of the alchemists. - Az alkímisták hét ősi gyűrűje.

A városban vannak elszórva a gyűrűk, amiket el kell vinnünk Jarednak 3000 aranyért.

- Grimbald sámán házában az egyik könyvespolc tetején
- Gunock házában a polcon
- Renvik alkimista házában az alkimista asztalon
- Peratur alkimista szobájában az ajtó melletti könyvespolc tetején
- Marius tűzmágus házában a könyvespolc tetején
- a zsoldosok kaszárnyájában az emeleten az egyik ágy melletti szekrény tetején
- az északi bejárat melletti kincstárban (két őr őrzi) a könyvespolc tetején.

Jared the artifact trader wants to meet Lares. - Jared az ereklyekereskedő meg akarja ismerni Lares-t.

Jared kereskedő adja. Lares cimboránkat Renwik alkimista háza előtt találjuk meg. Közöljük vele, hogy Jared találkozni szeretne vele egy kézszorítás erejéig. Ennyi az egész.

Golden plates for Lares. - Aranytányérok Laresnek.

Lares cimboránk adja. Szüksége lenne a hat aranytányérra, amiért rengeteg pénzt kapna. A tányérokat a templomban találjuk meg. De oda csak 75% tisztelet megszerzése után léphetünk be, de eddigre ezt már minden bizonnyal mindenki megszerezte. Öt tányért a három sámán szobájában találunk meg, egyet meg a fősámán helyiségében, a bejárat mellet jobbra lévő könyvespolcon. De mindegyiket nagyon óvatosan kell elvenni, főleg azt, amelyik Grok fősámán helyiségében van. Elvisszük a tányérokat Laresnak, és kész. Mellesleg kapunk érte 10.000 aranyat!!!

Bring Renwik the rare plant king's sorrel. - Vigyél Renwiknek a királyszár nevű ritka növényből.

Renwik, a kissé bolondos alkimista adja. Hoznunk kell neki legalább egy királyszár nevű növényt, mert az övét

ellopták. Ez a növény eléggé ritka, de mire ideérünk, addigra találhattunk egy párat Ardea környékén is, de Renwik is elmondja, hogy a déli elhagyatott bányában is látott néhányat. Adunk neki egyet a növényből, és kész. Kereskedhetünk vele, és megtanulhatjuk nála a gyengeség-ellenállást.

Ezek után megcsinálhatjuk a Grok fősámán által adott küldetéseket, de innentől kétesélyes a dolog. A következő küldetéseknek többféle megoldása is lehetséges. Ez megint csak attól függ, hogy ki melyik oldalhoz szeretne csatlakozni, illetve melyik csoportnál akar több tiszteletet szerezni.



- 2 farkasbánya
- 3 kénbánya
- 4 Ballock, a druidavadász csapat feje
- 10 az ereklye: a sötét jogar
- 4 Torn druida
- 5 Runak druida

Find the orcs' druid search party. - Találd meg a druidát kereső ork csapatot.

Grok fősámán adja. Elmondja, hogy az északon lévő druidakereső csapat vezére, Ballock régen jelentett a helyzetről. Ki kell derítenünk, hogy hol vannak. A térképen a 4-es. Nem nehéz őket megtalálni, de útközben lesz egy pár csúf állat, akik az utunkban lesznek, és nem tudják, hogy közeleg a végzetük. :)

Discover the secret of the druid Runak. - Derítsd ki Runak druida titkát.

Szintén Grok adja. arra kíváncsi, hogy a druidák honnan kapják az erejüket. A küldetés teljesítéséhez el kell neki vinnünk Runak druida druidakövét, de ahhoz, hogy megkapjuk tőle, teljesítenünk kell neki egy feladatot, vagy csak egyszerűen megöljük, amivel teljesítünk egy másik küldetést.

Bring Nemrok the artifact from the ruin in the north. - Hozd el Nemroknak az északi romnál található ereklyét.

Nemrok, az ork vezér adja. A farkasbányától (rózsaszín 2) indulj el a folyópartra, onnan pedig mindvégig balra, majd ha elértél a térkép széléig, tehát a nagy vízesésekig, akkor megint balra, fel a hegyes részre. Ott látni fogszt fent egy romot. Lesz ott sok finsi szörny, trollok és egyéb. Szóval ez már ütős rész. De amit keresünk, azt négy árnyékfutó védi egy kis romnál. Ha kinyírtuk őket, magunkhoz vesszük a tárgyat, aminek neve is van (dark scepter - sötét jogar) (rózsaszín 10) és elvisszük Nemroknak. (Jav. Ardea)

Kill the druid Runak. - Öld meg Runak druidát.

A druidát kereső ork csapat főnöke, Ballock adja. Ránk bízta a piszkos munkát, mert ő és csapata még nem derítették fel a terepet, ahol szintén van egy pár állatka. De ezt a problémát is nekünk kell megoldani. Elindulunk egy kicsit északkeltnek, és a domb tetejéről meg fogjuk látni a druida táborát. A térképen az 5-ös. Ha az orkokkal vagyunk, meg kell ölnünk a druidát.

Kill the druid hunting party from Geldern. - Öld meg a gelderni druidavadász csapat tagjait.

Runak druida adja. Elmeséli, hogy vadásznak rá a druidaköve miatt, és megkér minket, hogy likvidáljuk, az őt kereső csapatot. Ha a kózáknál akarunk néhány tiszteletpontot szerezni, akkor lebökjük az orkokat.

Kill the leader of the southern druid search party. - Öld meg a déli druidavadász csapat vezetőjét.

Ezt a küldetést is Runak adja. Megbíz minket, hogy öljük meg a Geldernben tartózkodó orkot, akit Grok főszámán bízott meg a druidák felkutatásával. Ez a személy nem más, mint Gunock, akinek a háza az északi bejárat előtt van. Ha a kószáknál még több tiszteletpontot akarunk szerezni, akkor megöljük Gunockot. Ezután visszamegyünk Runakhoz, aki a hír hallatára nekünk adja a követ. Ezzel a kővel át tudunk változni árnybestiává.

Gunock, the lazy orc. - Gunock, a lusta ork.

A Gunockal való beszélgetésből kiderül, hogy ő nem igazán vette komolyan a főnöke utasítását, inkább egész nap csak fetreng az ágyában. Mi pedig vagyunk olyan gonoszak, hogy beköpjük őt Groknál. A legközelebbi találkozás Gunockal egy jó kis kiadós veréssé fajul, de persze mi verjük el őt. :)

Kill the druid Torn. - Öld meg Torn druidát.

Gunock adja. Tornt a Trelisbe vezető út mellett jobbra fogjuk megtalálni egy kis dombon. A térképen a piros 4-es. Ha az orkokkal vagyunk, akkor meg kell ölnünk a druidát, aminek a következménye, hogy a kósza csapatával is végeznünk kell. A druidakövet szintén magunkhoz vehetjük. Ezzel a kővel ragadozóvá tudunk változni.

Mobilize the people in Geldern for Torn's druid stone. - Mozgósítsd Geldern embereit Torn druidakövéért.

Ezt a feladatot Torn adja. Annyi a feladatunk, hogy rá kell vennünk a gelderni embereket, hogy harcoljanak az oldalunkon, ha majd fel akarjuk szabadítani a várost. Ezt úgy érhetjük el, ha beszélünk Marius tűzmágussal. Ő biztosítani fog minket arról, hogy az emberek velünk fognak harcolni, ha sor kerül rá, de ehhez teljesítenünk kell neki egy feladatot. Miután közöltük Tornnal, hogy minden ok, akkor odaadja a druidakövet is, és kész.

Liberate Geldern from the orcs! - Szabadítsd meg Geldernt az orkoktól!

Marius tűzmágus nagyon aggódik, hogy az orkok a nagy ereklyekutatások során találtak egy tűzserleget, és megkér minket, hogy derítsük ki, van-e az orkoknál legalább egy. Ehhez el kell mennünk Grok főszámához, akinél informálódhatunk a kutatások eredményeiről. Közli, hogy nagyon keményen dolgoznak minden ősi templomnál, de eddig még egyetlen ereklyét sem találtak, ami persze nekünk jó hír. Kapunk tőle egy térképet is, amin az ork ásatások helyei vannak bejelölve. Ezzel az információval elmegyünk Mariushoz, elmondjuk neki a jó hírt. Ezután kapjuk meg ezt a küldetést. Bármikor visszajöhetünk felszabadítani a várost, de csak ha nem az orkokkal vagyunk.

The orc shaman Grok wants all the fire chalices. - Grok, az ork sámán az összes tűzserleget akarja.

A legutolsó küldetésnek írtam ezt, hiszen ez is inkább a főszálhoz tartozik. A 12 tűzserleg megtalálása egy elég hosszadalmas folyamat, amihez be kell járnunk mind a három nagy területet. Elég sokára fogjuk megtalálni mindet, de ha az orkokkal vagyunk, akkor le kell adnunk Groknak. De ha a lázadókkal vagyunk, akkor el kell vinnünk a nordmari Monostorba Miltenhez. Egyéntől függ a küldetés teljesítése.

Silden

(Quler)



Ez lenne Silden városa. Myrthanában ez a legtöbb küldetéssel járó város. Lesz dolgunk bőven, de nem kell elkeseredni, mert ez a végigjátszás pont azért készült, hogy segítséget nyújtson az elakadó játékosoknak. Itt is fogunk találni egy tűzserleget, ami a főküldetéshez kell, de ezt majd később. Ennek a városnak a küldetéseit is többféle módon oldhatjuk meg attól függően, hogy melyik kaszt felé hajlunk. De meg lehet oldani úgy is, hogy először teljesítjük, mondjuk a lázadók szerinti módon, aztán meg az orkok szerint, így mindkét csoporttól kapunk tisztelet pontot. Ezt most jól megfogalmaztam. Kezdjünk hát neki, mert hosszú lesz a nap.

Improve your reputation in Silden - Növeld a hírneved Sildenben.

Ahhoz hogy bejussunk a várost vezető orkhoz, meg kell szereznünk a 75% tiszteletet a városban. Ezt a küldetést Denpok adja. Elmondja, hogy csak akkor mehetünk be a felső negyedbe, ha már megszereztük a szükséges tiszteletet. Innentől csak annyi a dolgunk, hogy teljesítjük a küldetéseket, és ha már megvan a 75%-akkor beszélünk Denpokkal, s kész is a küldetés. Ehhez mellékelném a küldetések leírását, lehetséges megoldását. Kezdjük az arénával. Igazából teljesen mindegy, de valahol el kell kezdeni :).

Defeat Jarock in the arena! - Győzd le Jarockot az arénában!

Ezt a küldetést Barracktól, az aréna vezetőjétől kapjuk. Első ellenfelünk Jarock, aki már vár ránk az arénában. Ne várassuk hát sokáig, adjunk az arcának, és kész.

Defeat Jarroll in the arena! - Győzd le Jarrollt az arénában!

Második ellenfélnek Jarrollt kapjuk Barracktól. A feladat adott, menjünk az arénába, és bökjük le a fickót! Ennyi.

Defeat Trompok in the arena! - Győzd le Trompokot az arénában!

Már eléggé unjuk a gyenge ellenfeleket, ezért kérünk Barracktól még egy ellenfelet. Ő már nem tud mást adni, csak a helyi bajnokot, Trompokot, akit szintén könnyedén leverünk, és ennyi az arénaharc. Ha megvertük Trompokot, akkor ha akarjuk csatlakozik hozzánk.

Következőnek elmehetünk a rabszolgatáborba.

Free the Nordmarian Lars from the prison camp! - Szabadítsd ki a nordmári Larsot a rabszolgatáborból!

Találunk egy nordmarból jött fickót a fogolytábor egyik házában. Ő Lars, aki elmeséli, hogy lopott az orkoktól, de elkapták. Mi felajánljuk a segítségünket, hogy kiszabadítsuk, de Lars szerint ez 300 aranyunkba fog kerülni, de sebj. Elmegyünk Zapotekhez, a rabszolgatábor vezetőjéhez, és elmondjuk neki, hogy szeretnénk megvenni Lars szabadságát. Kipengetjük a 300 pénzt, és kész is. Ez után visszamehetünk Larshoz, hogy közöljük vele, hogy szabad. Erre ő is segítene nekünk, mégpedig megmutatná a Nordmarba vezető hágót, de ezt majd később részletezem.

Supply the convict Jerek with roast meat! - Lásd el az elítélt Jereket sült hússal!

A rabszolgatáborban találjuk meg Jereket, aki elmeséli, hogy el akarta lopni a tűzserleget Zapotektől, de elkapták, és most éheztetéssel büntetik. Ezzel az infóval elmegyünk Zapotek házába, és szépen óvatosan ellopjuk az éjjeliszekrényén lévő tűzserleget, ami majd kelleni fog nekünk a főküldetéshez. Megkér minket, hogy szerezzünk neki sült húst. 25 db sült húst kell neki adnunk. Valószínű, hogy mindenkinél lesz ennyi, de ha nem, akkor el kell menni, gyűjtögetni. Ha megvan, csak odaadjuk neki, és kész is.

Supply the convict Jerek with weapons! - Lásd el az elítélt Jereket fegyverekkel!

A Jerekkel való beszélgetésből kiderül, hogy ő a lázadók egyik tagja (nem véletlenül akarta ellopni a tűzserleget). Elmeséli, hogy nincs elég fegyverük, hogy felvegyék a harcot a helyi orkokkal, ezért megbíz minket, hogy szerezzünk neki öt köteg fegyvert. Ha nem adtuk el, vagy adtuk oda valamilyen küldetés miatt a már megszerzett fegyverkötegeket, akkor adjunk Jereknek ötöt, de ha nincs éppen nálunk, akkor a malomban találunk párat. Adunk Jereknek öt köteg fegyvert és kész.

Kill the slaves who escaped from Silden! - Öld meg a Sildenből megszökött rabszolgákat!

Zapotek elmeséli, hogy elszöknek tőle a rabszolgái. Mi persze megint csak segíteni szeretnénk neki visszahozni a rabszolgákat, de azt mondja, hogy ne hozzuk őket vissza, hanem öljük meg. Na ez az egyik küldetés, amit meg lehet oldani úgy is, hogy az orkoknál és a lázadóknál is szerezzünk tiszteletet. Az orkoknál, ha lebökjük mind az öt rabszolgát, csak egy tiszteletpontot kapunk, a lázadóknál viszont minden egyes megmentett rabszolga után egyet. A rabszolgákat Sildentől északra fogjuk megtalálni. Arra menjünk, amerre van a vadászok háza, és onnan még tovább fel a dombos részre. Meg fogunk látni egy nagyobb területet sok fával, állattal, és ott lesznek elszórva a rabszolgák 1x2 és 3x1-es felosztásban. Ha csak az orkoknál akarunk tiszteletet szerezni, akkor egyből lebökjük mind az ötöt, és kész.

Rescue a Silden slave from the wilderness! - Menekíts ki egy sildeni rabszolgát a vadonból!

Ez a másik megoldás:

Ez a küldetés valójában 5 küldetés, mivel 5 rabszolga van mind ugyanaz.

Minden egyes rabszolgát megszólíthatunk, és közölhetjük vele, hogy megmentjük. Nem fognak ellenkezni. Célszerű a megmentés előtt a környéken ólálkodó állatokat kinyírni, mert a rabszolgák könnyen meghalnak. Minden rabszolgát el kell kísérnünk a lázadótábor sildeni felében lévő Fremanhoz, aki 100 aranyat ad minden egyes megmentett rabszolgáért. Érdemes, mint az öt rabszolgát egyszerre elvinni, nem kell annyit szaladgálni.

The wood from the prison camp must be brought to Givess int he mill. - A fogolytáborból át kell vinni a fát a malomba Givessnek.

A fogolytábor északi kijáratánál őrködik Gancka, aki ha megszólítjuk, mérgesen közli, hogy vigyük a fát a malomba. Ezzel az infóval elmegyünk a malomba Givesshez, aki közli, hogy nyolc rakat fát kell neki elvinnünk, mielőtt ideér a karaván, ami majd elviszi a többi, általunk idehozott áruval együtt. A farakásokat megtaláljuk a fogolytáborban, meg kettőt Zapotek házában. Több is lesz, mint nyolc. Elvisszük Givessnek, és kész.

Take the fish barrels to the mill! - Vidd a halashordókat a malomba!

Givess megkér minket, hogy hozzunk el a halászoktól nyolc hallal teli hordót. Ezeket megtaláljuk a folyó

melletti halászkunyhók mellet általában kettesével. Temmy, az egyik halász is a segítségünket kéri, mert ők nem nagyon érnek rá elvinni a hordókat a malomba. Összeszedjük, és elvisszük Givessnek a hordókat, és kész is.

Follow Pavel to his hunting cabin! - Kövesd Pavelt a vadászkunyhójába!

Pavel elmeséli, hogy a szőrméket hozta a városba, és indulna vissza, de még nem tudta összeszedni magát. Mi persze segítünk neki eljutni a kunyhójáig. Útközben lesz néhány kisebb fajta állat, ha még nem végeztünk volna velük. Ha odaértünk, kész a feladat.

Take the hunters' delivery of pelts to the mill! - Vidd el a vadászok prémszállítmányát a malomba!

Mikor beszélünk Givessel, elmondhatjuk neki, hogy hoztunk néhány bundát (ha van nálunk akármilyen bunda). Erre ő megkér minket, hogy hozzuk el a vadászok szőrméit a malomba. Oda kell mennünk, ahova Pávelt is kísértük. Ott beszélünk Lukjannal, aki megkér minket, hogy vigyük el az összegyűjtött szőrméiket a malomba. Összeszedjük a nyolc láda szőrmét (egy a kút tetején van, ott nem keresi senki, és így csak 7 van), és elvisszük a malomba és kész.

Bring Lukjan the hunter the money for the pelts! - Vidd el a prémért járó pénzt Lukjan vadásznak!

Miután elvittük a szőrméket Givessnek, megkér minket, hogy a pénzt vigyük el Lukjannak. Nincs más dolgunk, mint a kapott 1500 aranyat elvinni a vadászkunyhóba Lukjannak, és kész is.

Kill snappers around Silden! - Öld meg a ragadozókat Silden közelében!

A vadászkunyhónál van még egy vadász, Falk. A beszélgetésből kiderül, hogy ő ragadozókra szokott vadászni. Ekkor kapjuk meg ezt a küldetést, amihez kapcsolódik a következő küldetés is. Annyi a dolgunk, hogy megöljük az öt darab ragadozót a vadászkunyhó közelében, és kész.

Go snapper hunting with Falk! - Ragadozóvadászat Falkkal!

Mivel annyira belejöttünk már a vadászatba, közeljünk Falkkal, hogy vele akarunk menni ragadozókra vadászni. Természetesen nem fog ellenkezni. Elindulunk a kunyhótól északnak, és hamarosan meg is látjuk a célpontjainkat. A küldetés csak akkor lesz kész, ha Falk túléli a vadászatot. A vadászkunyhónál lévő mindhárom vadásznál tanulhatunk vadászatot.

Kill wolves around Silden! - Öld meg a farkasokat Silden közelében!

Ha lenézünk a vadászkunyhótól, meg fogunk a távolban látni még egy házikót. Ott tanyázik Bram, aki elmeséli, hogy ő leginkább farkasokra szokott vadászni. Ekkor kapjuk ezt a küldetést. Nincs más dolgunk, mint felkutatni a 6 db ezüsfarkast. A kunyhótól elindulunk északnyugatnak, és a folyó túloldalán meg fogjuk látni a farkasokat. Lebökjük őket és kész is a feladat.

Hunt the silver wolves with bram! - Ezüsfarkas vadászat Brammal.

Mivel még mindig szeretünk vadászni, segíthetünk Bramnak megölni a hat ezüsfarkast. Elkísérjük a farkasokig, és kézen fogva, vidáman dalolva lebökjük a farkasokat. A küldetés csak akkor lesz kész, ha Bram túléli a vadászatot.

Quadir's hunt for a new slave for Silden. - Quadir egy új rabszolgára vadászik Silden számára.

Qadir egy fejvadász, aki új rabszolgát szeretne, és ebbe mi segíthetünk neki. Elmondja, hogy nyugaton az erdőben bujkál néhány favágó ember, akikből legalább egyet el kell vinnünk neki. Elindulunk Sildenből nyugat felé, át a kis fahídon, és követjük a folyót addig, amíg balra meg nem látjuk a favágókat. Ott lesz Will, akit ha leverünk, örömmel eljön velünk Quadirhoz. Ezzel kész a feladat.

Defeat Will! - Győzd le Willt!

Mivel elsőre Will nem nagyon akar velünk jönni, ezért mikor mondjuk neki, hogy velünk kell jönnie Sildenbe, nekünk esik. Ekkor kapjuk ezt a küldetést. A feladat egyszerű, néhány kardlendítéssel, vagy akármivel ájulásig verjük Willt, és kész is.

A package of wild berries for Stan the fisherman. - Egy csomag vadbogyó Stan halásznak.

Ezt a küldetést Bozeptől kapjuk, aki ott van, ahonnan Willt elhoztuk. Ő vadbogyókat gyűjt rendelésre, de a megrendelő, Stan valamilyen oknál fogva nem jött el érte. Ezért Bozep megkér minket, hogy vigyük el a csomagot Stan halásznak. A feladat egyszerű, fogjuk magunkat, és elvisszük Sildenbe a csomagot Stannak, és kész is.

Irmak's halberd is missing. - Irmak alabárdja elveszett.

Irmak egy őr lenne, de mikor felébresztjük, közli, hogy elvesztette a fegyverét, és ha nincs fegyver, nincs őrködés sem. Ezt a problémáját hamarosan megoldjuk. A fegyverét megtaláljuk az egyik halászkunyhóban, a falra kirakva. Visszavisszük neki és kész. Adunk majd még neki egy munkát, de azt később.

Kadok is missing his smith's hammer. - Kadok elvesztette pörölyét.

Kadok lenne a helyi kovács, de nem tud dolgozni, mert elvesztette a munkaeszközét. Mi meg persze segítünk neki, és megkeressük a pörölyt, nehogy szegény ne tudjon dolgozni. Elmeséli, hogy járt a lenti kovácsműhelyben, meg egy kicsit harcolt az arénában. Nem is kell nekünk több infó, elmegyünk az arénába, és Jarock vackában a földön meg is találjuk az elveszett pörölyt. Visszavisszük Kadoknak, aki ezután tanít kovácsolást.

The orks need a smith for Silden. - Az orkoknak kovácsra van szükségük Silden számára.

Denpok elmondja, hogy nincs a felső negyedben kovács, és nekünk adta ki a feladatot, hogy szerezzünk egyet. Pont kapóra jön nekünk Kadok, akinek megszereztük a pörölyét. Ő persze örömmel elmegy a felső negyedbe dolgozni, legalább lesz normális munkája. Ezzel kész is a feladat.

Roasted meat for Frillock. - Sült hús Frillocknak.

Frillock mérgelődik, mert már két napja őrködik, és nagyon éhes. Ránk parancsol, hogy szerezzünk neki öt darab sült húst. Adunk neki ennyit, persze ha van nálunk, ha nincs, akkor jön a gyűjtögetés. Ezzel kész is.

Hatlod's lost tools. - Hatlod elveszett eszközei.

Hatlod lenne a helyi hajóács, de elmeséli, hogy menekülés közben elvesztette a nagyapjától örökölt eszközeit, egy kalapácsot és egy fűrész. Megint csak felajánljuk a segítségünket, hogy megkeressük neki az elveszett eszközeit.

A fűrészt megtaláljuk ha Hatlodtól átúszunk a folyó másik oldalára, és megöljük a varánokat. Az egyik hasában ott lesz a fűrész. A kalapácsát meg egy furcsa lopakodóban fogjuk megtalálni, ami a város déli oldalán, a folyó túlsó partján leledzik. Nem lesz egyedül, lesz vele néhány normál lopakodó is, de egyszerű lesz velük távolsági fegyverrel végezni. Ha megkaparintottuk mindkét eszközt akkor már csak annyi a dolgunk, hogy odaadjuk Hatlodnak, és ezzel kész is a feladat.

The quest for the perfect ship - A kifogástalan hajó utáni kutatás.

Hatlod elmeséli, hogy nem valami jó hajóács, ezért megkér minket, hogy szerezzünk neki egy hajóról tervrajzot. Ezt a feladatot csak később fogjuk tudni teljesíteni, mert ez a tervrajz a sivatagban, Lagoban van. Ott a Sibur Narad nevű fickó adja, hogy ha adunk neki öt darab jégfarkas-prémet, amit csak Nordmarból tudunk beszerezni. A kapott tervrajzot odaadjuk Hatlodnak, aki bőségesen megjutalmaz minket. Ezzel kész is a feladat.

Kill the strange lurkers by from river! - Öld meg a folyónál lévő különös lopakodókat!

Ezt a feladatot Brontobbtól, a folyónál őrködő orktól kapjuk. Elűjságolja, hogy mostanában eltűnedeznek a halászok, meg a halak is, és valószínű, hogy egy lopakodócsapat az oka. Megkér minket, hogy végezzünk a lopakodókkal. Átmegyünk a folyó túloldalára, és meg fogunk látni jó néhány furcsa lopakodónak nevezett állatot. Megöljük őket mindegy szálig, és ennyi volt. Teljesült a feladat.

Gambal the cook needs heaps of raw meat to feed the orcs in Silden. - Gambal szakácsnak nagy halom nyers húsról van szüksége.

Mikor Jerek rabszolgának adtunk néhány sült húst, akkor elmesélte, hogy Gambalnak, a helyi szakácsnak is vihetnénk húst. El is mehetünk Gambalhoz, aki közli, hogy 50 db nyers hús kell neki. Ha mákunk van, akkor

van nálunk ennyi, de ha nincs, akkor jön a jól bevált gyűjtögetés. Ha megvan, akkor odaadjuk Gambalnak a szükséges mennyiséget, és kész.

Denpok korábban közölte, hogy erősítés kell neki a felső negyedbe, ehhez írom most le a feladatokat.

Gancka is staying in town now. Denpok needs to be told. - Gancka a városban marad. Add Denpok tudtára.

Ganckával ugyebár már megismerkedhettünk. Elmesélte korábban, hogy szívesebben őrködne inkább a felső negyedben. Közölhetjük vele, hogy ott van rá szükség, és el is indul, de még odaböki, hogy szóljunk a dologról Denpoknak is. Annyi a dolgunk, hogy elmegyünk Denpokhoz, és közöljük vele, hogy Gancka mostantól a felső negyedben őrködik tovább. Ezzel kész is.

Denpok should be told that Irmak is guarding the town now. - Add Denpok tudtára, hogy mostantól Irmak őrzi a várost.

Mivel Irmakot is ismerjük, és megtaláltuk neki a fegyverét elküldhetjük a felső negyedbe őrködni, de ő is utánunk szól, hogy közöljük Denpokkal a dolgot. De korábban, ha nem beszéltünk Denpokkal, hogy erősítés kell neki, akkor csak aranyat kérhettünk Irmaktól.

Denpok needs to know that Frillock is guarding the town now. - Add Denpok tudtára, hogy mostantól Frillock őrzi a várost.

Frillock a harmadik ork, akivel közölhetjük, hogy a felső negyedben van rá szükség. Ellenkezés nélkül el is indul, de odaszól, hogy közöljük Denpokkal, hogy mostantól a város felső részében fog őrködni. Ezt elmondjuk Denpoknak, és kész is a feladat.

Brontobb will stand guard in the city. Denpok needs to be told. - Brontobb őrt áll a városban. Add Denpok tudtára.

Brontobb az utolsó ork, akit elküldhetünk a felső negyedbe őrködni. Ő is örömmel elmegy oda, hiszen jobb, mint a folyóparton álldogálni, de ő is utánunk szól, hogy ezt közöljük Denpokkal is. Így hát elmegyünk Denpokhoz, elmondjuk neki, és kész is a feladat. Elvittük az összes erősítést :).

Inog needs five bundles of weapons for the resistance. - Inognak öt fegyverkötegre van szüksége az ellenálláshoz.

Az Inoggal való beszélgetésből kiderül, hogy ő egy beépített lázadó. Nem örül neki, hogy leleplezzük. Ő is elmondja, hogy fegyverekre lenne szüksége. Ha van nálunk, adjunk neki öt darabot, de ha nincs, akkor szerezhetünk a felső negyedből is, hiszen eddigre valószínű, hogy mindenkinek megvan a 75% tisztelet. De van egy harmadik megoldás, hogy leverjük Jereket, és visszavesszük a fegyvereket, amiket korábbanadtunk neki. Nehogy megöljük. Az a lényeg, hogy adjunk neki öt darabot, és kész.

Let Anog know that his brother Inog needs help in Silden. - Add Anog tudtára, hogy Inog fivérének segítségére van szüksége Sildenben.

Ez a feladat csak annyiból áll, hogy Inog közli, szóljunk az öccsének, küldjön segítséget. Anog egy kicsit feljebb lesz, mint Freman, akinek a rabszolgákat vittük. Elmegyünk hozzá, elmondjuk, mit üzent a bátyja, és ennyi volt.

Let Inog know that his brother Anog cannot help him. - Add Inog tudtára, hogy Anog fivére nem tud neki segíteni.

Anog visszaüzeni a bátyjának, hogy ezután egyedül kell intéznie a dolgokat, mert ő nem mehet el a helyéről, így nem tud neki segíteni. Ezzel az üzenettel visszamegyünk Inoghoz, elmondjuk neki, hogy mit üzent az öccse, aztán ennyi, kész.

Inog secretly help slaves escape. - Inog titkban segít a rabszolgáknak megszökni.

Mikor Inoggal beszélünk, elmondja, hogy mi is itt neki a dolga. Véletlenül elkotyogja, hogy néha ők segítenek a

rabszolgáknak megszökni, hogy ha elkapják őket, megkapják értük a pénzt. Ebből nekünk rögtön kiderül, hogy ő egy lázadó. Ezzel az infóval elmehetünk Zapotekhez, és elmondhatjuk neki. Ezzel kész is a küldetés.

Talk to the warlord Umbrak about supplies. - Beszélj Umrak hadvezérrel az ellátásról.

Menjünk el Umbrakhoz, a várost vezető orkhoz, és tudakoljuk meg, hogy megy az üzlet. Elmeséli, hogy annak idején nagy hadvezér volt, de most valahogy rosszul állnak a dolgok. Számunkra ebből kiderülhetett, hogy nincs minden rendben az orkoknál. Visszamegyünk Inoghoz, elmondjuk neki, hogy mit mondott Umbrak, és ezzel végeztünk is.

Kill the undercover rebel! - Öld meg a titkos lázadót!

Umbraknak elmondtuk, hogy Inog a beépített lázadó, erre ő megbíz minket, hogy öljük meg. A feladat adott, felkeressük Inogot, és végzünk vele, de csak ha az orkokkal vagyunk. Ennyi lett volna. Ezzel az orkoknál szerzünk tiszteletet.

Take the orcs' shipment from Nordmar to Anog the rebel! - Vidd el az orkok nordmari szállítmányát Anog lázadónak!

Amikor elvittük Inog üzenetét Anoghoz, akkor megkaptuk ezt a küldetés Anogtól. Megkér minket, hogy hozzuk el neki az orkok utánpótlás-szállítmányát neki. Mert ők így harcolnak a sildeni orkok ellen. Elindulunk északkeleti irányban az erdőbe, követjük a bal oldalunkon a sziklafalat, és meg fogunk látni néhány orkot, akik egy táborház körül ülnek, némelyik inkább áll :). Lesz közöttük egy Tragak nevű ork is, akinél ott van a szállítmány. Verjük le Tragakot, de csak ájulásig, és úgy, hogy ő kezdjen el harcolni, mert akkor a többi nem támad ránk. Elvesszük tőle a ládát, és odaadjuk Anognak. Kész De ne öljük meg a Tragakot, mert akkor elbukunk egy küldetést.

A delivery from Nordmar. - Egy szállítmány Nordmarból.

Az előző küldetés másik megoldása, ha nem Anognak adjuk le a szállítmányt, hanem Grompelnek. A lényeg mindenképp az, hogy van a küldemény Tragak adja, és valakinek el kell vinned. Ez a küldetés egyben megoldható a következővel.

Tragak wants to see the town shaman Grompel in Silden. - Tragak találkozni akar Silden sámánjával, Grompellel.

Ha beszélünk Tragakkal, közli, hogy el kell vinnie egy szállítmányt Grompelnek, de nem mer nekivágni az útnak, mert tele van lázadókkal. Mi felajánljuk a segítségünket, hogy elkísérjük. Annyi a dolgunk, hogy elvisszük a városba Grompelhez. Ha odaértünk, kész a feladat. Odszólhatunk Grompelnek, hogy hoztunk neki egy barátot, amiért kapunk néhány száz tapasztalati pontot.

The warlord Umbrak wants Anog the rebel leader dead. - Umbrak hadvezér holtan akarja látni Anogot, a lázadók vezérét.

Umbrak közli velünk, hogy a közeli erdőben van egy lázadótábor, amit Anog vezet. Szeretné, ha likvidálnánk a fickót. Elmegyünk Anoghoz, és ha az orkokkal vagyunk, egyszerűen megöljük Anogot. De valószínű, hogy az emberei is meg fognak támadni. De se baj, ha az orkokkal vagyunk, úgymint el kell majd pusztítanunk az egész tábor.

Grompel knows the way to the rebels at the Nordmar pass. - Grompel ismeri az utat a nordmari hágónál lévő lázadókhoz.

Ahhoz, hogy könnyebben megtaláljuk Anogot, Umbrak elmondja, hogy a tanácsadója ismeri az utat, ami elvezet a lázadókhoz. Elmegyünk a sámánhoz, és elmondjuk neki, hogy mi a feladatunk, és ő persze örömmel megmutatja, hogy merről szoktak támadni a lázadók. Átvezet minket a város északi kijáratánál lévő kis hídon, és kész is. Ez a kiruccanás alkalmat ad a következő küldetés teljesítéséhez.

Kill the town shaman Grompel! - Öld meg a város sámánját, Grompelt!

Ezt a küldetést már Zapotektól korábban megkaphattuk, de én a végére írtam, amikor megmutatja az utat a lázadókhoz, mert csak ezután lehet észrevétlenül megölni. Zapotek elmesélte, hogy Umbrak nem a legjobb

vezér, őt a sámán irányítja. De ő szeretne lenni a város vezetője. Ezért mi felajánljuk, hogy megöljük neki Grompelt, amit ő szkeptikusan fog fel. De mi csak azért is megmutatjuk neki. Miután megmutatja a sámán az utat, ne menjünk tovább, hanem egyből, hamar, gyorsan öljük meg. Ennyi lett volna. Elmegyünk Zapotekhez, és jól kiröhögjük. Grompelnél lesz az egyik silden teleportkő is. A másik pedig a kis fahíd melletti Stonehenge-féle képződménynél, az egyik kő tetején.

Follow Lars to the pass to Nordmar! - Kövesd Larsot a nordmari hágóhoz!

Miután végeztünk a várossal, és netalán Nordmar felé mennénk, közölhetjük Larssal, hogy szívesen elkísérnénk. Ha korábban már megöltük az arrafelé kolbászoló állatokat, nem lesz nehéz dolgunk. Elindulunk az erdőbe, Lars mutatja az utat, és egyszer csak megáll. Ekkor kész a küldetés. Ezután közli, ha szükségünk van rá, a lázadók táborában megtaláljuk. Az benne a bukta, hogy nem is kell elkísérnünk Nordmarba, csak a hágó bejáratáig.

Liberate Silden from the orcs! - Szabadítsd meg Sildent az orkoktól!

Erről a küldetésről beszélhetünk Anoggal is, meg mint kiderült, Inoggal, a beépített lázadóval is, akinek ha adtunk öt köteg fegyvert, akkor kapjuk meg ezt a küldetést. A lényeg az, hogy ha Innoshoz csatlakozunk, akkor fel kell szabadítanunk Sildent. Egyszerűen elkezdünk verni egy orkot, és ekkor megkezdődik a felszabadítás, és ha még élnek, Inog és Jerek is csatlakozik. Ha végeztünk a mészárlással, és elkezdtek futni az orkok kifelé a városból, megcsináltuk a küldetést. De ez is inkább a főszálhoz tartozik.

Vengard

(Paszkál & Chuckyboy007)



Nos hol is kezdjem, kezdeném ott, hogy Vengardba a gothai barlangban lévő teleporttal lehet bejutni (lásd Gotha végigjátszás). Sajnos ez a teleport nem a királyi udvarba, hanem Vengard templomába visz, ahol néhány ember tartja a templomot.

Harcosok, figyelem 4 malomkő van a várban, 20 erő, ha mind felemelitek!

Take Markus's fire chalice to the head of the Fire Mages. - Vidd el Markus tűzserlegét a Tűzmágusok vezetőjéhez.

Ahogy bejutsz a templomba, egyből észreveszel egy lovagot, Markust, miután beszélsz vele, elküld a tűzmágusok

vezetőjéhez, hogy beszélj vele. Vengard királyi udvarában van, amit még tartanak az emberek, Rhobar király kastélyának felső szintjén.

Jó hír, hogy a mágustól 2 teleportkövet is kapsz. Az egyik a közvetlen királyi trónterembe teleportál. A másik pedig a kupolán kívülre, Faring irányába.

Robarhoz az út: miután kiérsz a templomból balra nézve egyből látni fogod, csak az baj hogy ott van egy folyó köztetek szóval menj előre a folyó mentén amint elérsz a hídhoz, menj át rajta majd ha látod a barikádot ugrálj fel rá és ugrabugrálj át a hídon, csupán 60-70 orkon kell átverekedned magad.

Eliminate the five leaders of the orc siege inside the barrier. - Számolj le az ork ostrom 5 hadvezérével a kupolán belül.

Ezt a küldit is Markus adja, csak annyit kell megtenned, hogy megölöd az 5 ork vezért Vengardban és közben vigyázni, hogy meg ne öljenek, utána jelents Cobrynnak (következő küldi).

Take the paladin Georg to Cobryn, the commander-in-chief of the paladins. - Vidd el Georg lovagot Cobrynhoz, a lovagok főparancsnokához.

Georg a másik neves lovag a templomban megkér, hogy segíts neki eljutni Cobrynhoz (a gárdisták vezére a várban) csupán el kell vinni a várba és jelenteni Cobrynnak. Elég erős harcos, ha gondod van, mehettek együtt, csak arra vigyázz ne sok ork támadjon 1xre.

Find the lost paladin Thordir. - Találd meg az eltűnt lovagot, Thordirt.

Cobryn közli veled, hogy az egyik ork támadás alatt eltűnt az egyik lovagja Thordir. Megkér, hogy keresd meg, amint kinézel a barikádon, látsz 2 tornyot az egyik tetején csücsükel. Menj oda, beszélj vele, utána jelents Cobrynnak, hogy megvan az elveszet báránka.

Help the paladin Thordir to get to the castle! - Segíts Thordir lovagnak bejutni a kastélyba!

Egész egyszerű csak el kell jutatni Thordirt Cobrynhoz. Úgy egyszerűbb, hogy kinyírod előtte az úton lévő orkokat.

Bring Abe bread for the castle. - Hozz Abenak kenyeret a várba.

Abe a vár külső gyűrűjében található. Élelmiszert oszt éppen hiánya van belőle! Szüksége lenne 30 kenyérre. Valószínű, ha nem etted meg őket eddigre már, lennie kell nálad. Vásárolható kereskedőknél, ha nincs, teleportálj vissza a többi városba és szedd össze.

Bring Abe roast meat for the castle. - Hozz Abenak sült húst a várba.

Ezzel Abe nem éri be. Sült húsrá is szüksége van. 30 adagra pontosan. Azt hiszem ez nem gond, minden vadállatból nyerhető ki hús.

Bring hammers to Vandorn for the castle. - Hozz kalapácsot Vandornnak a várba.

A felső várban található Vandorn, aki rád is zúdít 3 küldetést.

Szüksége van 10 kalapácsra. Na de nem ám kovács kalapácsra, hanem simára. Sajnos ebből nem sok van ha utadban belebotasz, vedd fel, lopd el.

Bring pickaxes to Vandorn for the castle. - Hozz csákányt Vandornnak a várba.

20 csákány. Ez kevésbé nehéz van belőle bőven, és vásárolható is majd visszateleportálsz ha megvannak.

Bring saws to Vandorn for the castle. - Hozz fűrész Vandornnak a várba.

15 fűrész. Ez megint egy húzós eset elég nehezen beszerezhető szóval legyél résen, a játék folyamán.

Bring Keldron weapons for the castle. - Hozz Keldronnak fegyvert a várba.

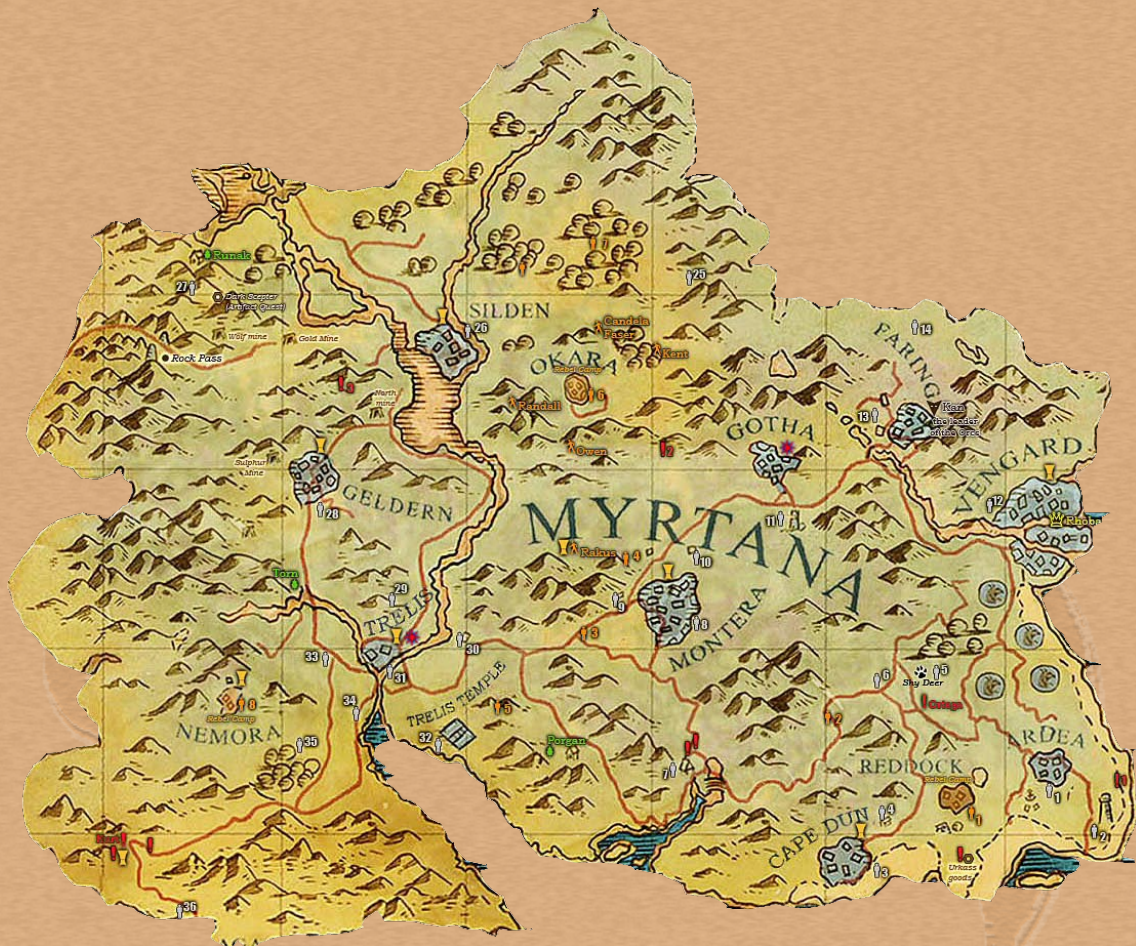
Keldorn a kovács, aki szintén a felső várban található. 20 köteg fegyverre van szüksége. Ez a várostrom alatt az orkok megölésekor megszerezhető. Ha nincs nálad annyi, menj, kutasd át a külső ork gyűrűt, lennie kell.

Destroy the orcs' ring of siege outside of the barrier. - Semmisítsd meg az ork ostrom gyűrűt a kupolán kívül.

Ezt a küldetést Chris adja, akivel még Ardea-ban ismerkedhettünk meg. Ő az a bizonyos vadász, aki egy kő kör közepén ül és küldetése volt a félénk szarvasok megölése. Hozzá közel vannak az orkok 5 csoport. Ezeket mind fel kell számolni. Ha kész, akkor jelentsd neki és a királynak.

Destroy Vengard, the capital of the humans. - Pusztítsd el Vengardot, az emberek fővárosát.

Hát ezt ugye az ork fővezér adja, csak az fogja megcsinálni, aki az orkokkal van. Jelentős hírnév növekmény, nem csoda, hisz a király és a főváros elpusztítása a küldetés.



Braga

(Chuckyboy007)



Északról Myrtana felől jövet, első város Braga. Ahogy a hágón átjövünk, üdvözlöl egy kedves déli ember, a vízhordó Abbas. Egy kis csevely vele, elmondja, víz legyen nálad, ha hosszú sivatagba mész és még egyéb érdekes egyelőre jelentéktelen dolgokat. Tőle délre fekszik egy kicsit lejjebb a domb tövében Braga. Első dolgod legyen megkeresni a sötétmágus Nafalemet. Köré összpontosul minden küldetés, és rajta keresztül eljutsz mindenkihez célirányosan.

A teleporkövet majd Bernado leverésekor kapod, ha kifosztod. Ez majd küldetés lesz, no para. Alkímia lehetőségeid nincsenek, de kovácsolás igen a városban.

Tribute from Braga. - Sarc Bragából.

Nafalem elmesél néhány dolgot a sötét mágusokról! Ha lepaktálsz vele, bejuttat Zubenhez aki, megtaníthat ősi dolgokra, és pl. két egykezes fegyver, mester fokon használatára. Ez kínálja ő cserébe, ha te segítesz neki. Elmeséli, hogy az itteni fickók tartoznak némi sarcral, volt is már egy ember előttünk a bolondok fia, Tufail, aki halált érdemel. Szóval megkér téged a mágus, hogy gyűjtsd be a sarcokat. Tedd ezt! Menjünk sorjában. Van 3 kereskedő, az első bekezdésben emlegetett vízárus és persze az előző sarcgyűjtő, akivel már találkoztál, ő a vízárusnál csücsül. Mindegyik szereplőnek lesz egy küldetése.

Follow Tufail! - Kövesd Tufailt!

Elmész a számkivetetthez és elmondod, most vége. Persze van más megoldás is, ha fizet! Ekkor életben marad! Ő tudja a helyet, ahol a rabló lakozik, aki ellopta a sarcot. Azt meséli, ott sok arany van, és ott van elég neked, és ne öld meg, csak megmutatja. Na jó kövesd! Leölititek a banditát és már kész is a küldetés. Mellesleg ő utána jó dologra tanít: meleg elleni védelem. Fossz ki minden holttestet és a ládákat is, mert van ott egy újabb küldetéstárgy. Majd ezután a mágusnak ne feledd kifizetni a 800 aranyat, mert ennyi a sarca.

The chalice of the water vendors. - A vízárusok serlege.

Abbas a vízárus küldetése még nem hangzott el, ő igazából egy vízserleget kell, hogy odaadjon. Persze ezt már odaadta Tufailnak, amit ugye elloptak, de ha kifosztottad a ládákat, akkor ezt is megtaláltad. Ezt nem Abbasnak kell visszavinni, mert ha ezt tennéd, úgyis közölné, hogy ezt Nafalemnek kell eljuttatnod.

The return of Abbas. - Visszatérés Abbashoz.

Ez egy piciri küldetés igazából csak annyi a dolog, hogy visszajelzel Abbasnak, hogy a vízserleg már jó kezekben, azaz célba ért.

Luca's tribute. - Luca sarca.

Ő az, aki a városkában, a tűz körül lófrál napközben. Neki is sarcot kell fizetni, persze nem adja ingyen, ha megteszed neki, odaadja a sarcot, plusz még mást is de ezt a következő küldetésben. Ha lejelentet és leadod a mágusnak, akkor teljesül.

Dark snapper leather. - Sötét ragadozó bőre.

Ez az a bizonyos küldetés, amit Luca nekünk ad, azért, hogy a sarcát legombolja. El kell szépen menni és levadászni 5 sötét ragadozót. A bőrére van szüksége pontosan 5-re. Sőt ad neked páncélt is. Semmi értéke nem lesz már valószínű, mire ide érsz, bár ki tudja ki, hogy játszik. Egy fontos dolog, a mágus háza tövében üldöggél Diego, ha megkéred, hogy menjetek együtt vadászni meg is mutatja. Nem azért mintha egyedül nem tudnád őket legyőzni. Biztos, ami biztos, van ott bőven szörnyike nem csak 5 darab. Visszaviszed és leadod a bőroket, és kész is.

Bernado's tribute. - Bernado sarca.

Ő egy kereskedő a városban, de persze a sarcát nem akarja fizetni, hisz már egyszer kifizette. Valahogy érthető is a felháborodása. Gondolom azért téged sem fog érdekelni, kihívod párbajra, és jól elcsépeled. Elveszed tőle a teleportkövet. Azután ha magához tért, elkéred a sarcot amit így már oda is ad.

Jose's tribute. - Jose sarca.

Ez aztán a kényelmes sarcgyűjtés. Beszélsz vele, és már fizet is: „Természetesen fizetek”, és még jókívánságait is küldi a mágusnak.

Escort Riordian! - Kísérd el Riordiant!

Ha a déli kijáraton kimész, akkor a szemben lévő romnál csücsül a vízmágus, megkér, hogy segítsd útját, a nomádokhoz. Ő vezet te, pedig követed. Jó lesz, mert egy másik tolvajbandát is ki tudtok együtt iktatni, akik déli út mentén csücsülnek, a romoknál. Ez 2 küldetés megoldása is lesz. Ez az út egy kicsit hosszú út. Közben lesz egy-két vadállat, hát ne kíméljétek őket. Majd elviszed a nomádokhoz és a barlangban, a nagy kőtábla előtt vége is lesz a küldetésnek.

Közben ott beszélj a lázadókkal, a vezérük Asaru. Kiderül, hogy ők vissza akarják foglalni Bragát, de ahhoz kell egy kis segítség. Egyrészt az ellopott hastáncos nőt kísérd vissza, így azt hiszik, hogy meghaltak a nomádok kezéd által. Illetve egy romok körüli takarítás.

Preparations for the liberation of Braga. - Előkészületek Braba felszabadításához.

Marus kér 3 köteg fegyvert. Adj neki és kész is. Tufail követése, küldetésből már szereztél is.

The ruin fields of Braga. - Braga romjai.

Ez a küldetés remélhetőleg megoldódott, akkor amikor, a vízmágust kísérted a nomádokhoz. Ha nem, mert hamarabb elfordult a mágus, akkor Bragától délre a főúton kell menned, ami kettészeli a romokat, nem fogod eltéveszteni. Ezt Marus adja, a nomád táborból. Kész, ha lecsapod őket, azért nem árt közölni vele. Akkor voltál szerencsés, ha odafelé lecsaptad őket.

Aila. - Aila.

A táncosnőt Asaru és nomádja rabolták el. Megkér Nafalem, a sötétmágus, hogy vidd vissza neki és öld meg a nomádokat. A nomád vezér, természetesen odaadja, mert ez a csel része, hogy azt higgyék halottak. Sőt el is vonja talán a figyelmét amikor a nomádok a romok közül támadnak. Aliat közvetlenül a mágusnak vidd ne Jose-nak mert akkor nem teljesül a küldetés.

Secret dealings. - Titkos ügyletek.

Miután Taklart a fosztogatót megöltük, a tetemét átkutatva egy levélre bukkanunk, ami ha elolvasunk indul a küldetés. Ez a levél befeketíti Bernadot Nafalemnél, vagy eladjuk a levelet Bernadonak. Mind a két út járható. A befeketítés egy kicsit rosszabb nekünk kevesebb arany jár érte.

Fontos: ez a küldetés csak akkor lép életbe, ha mielőtt először beszélsz Bernadoval, eltüntetted Taklart. Akkor ajánlja fel a lehetőséget Bernado. Aztán persze úgyis le kell vernünk a fickót, így elmehetünk a levéllel Nafalemhez is. :) (Kieg: Ardea)

Bounty hunting: Braga. - Fejvadászat: Braga

Jose fejvadász küldetésekkel bíz meg, van pár nomád a környéken, akik közül már akarva akaratlanul eltettél láb alól párat. Ha mind teljesül, akkor ez a küldetés csak akkor teljesül. Természetesen, ez akkor fog csak teljesülni, ha a nomád barlangot is kiüríted.

Bounty hunting: Asaru. - Fejvadászat: Asaru

Ő a nomádok vezére, ahonnan Aliat elhoztad. Le kell aprítanod őket, hát aprítsd. Jól jön, ha pl Ishtarba be akarsz jutni. Ha megölted, jelentsd Josenak.

Bounty hunting: Malir. - Fejvadászat: Malir

Malir az áldozatunk, aki már az is, ha még nem tudnál róla ő már ekkora halott. Ő volt Tufail követő küldetésében, az egyik rabló. Ha megölted, jelentsd Josenak.

Bounty hunting: Taklar. - Fejvadászat: Taklar

Ő pedig a másik, akivel eddigre valószínű végeztél. A romoknál csücsült és vagy egyedül vagy, vízmágussal elintézted már őket. Jelentsd Josenak.

The liberation of Braga! - Braga felszabadítása!

Asaru adja miután közölted, vele, hogy minden előfeltétel kész már csak a támadás van hátra. Ahogy már a játék folyamán, megszokhattuk, itt se fogsz sok segítséget kapni a felszámolhoz.

Gothic3

Ben Erai

(Chuckboy007)



Ben Erai, egy kis sivatagi városka, Bragától keletre. Arról híres, hogy aranybányái vannak amit igencsak őriznek. Nem igazán nagy város ezért se aréna, se kovácsolási lehetőség. Egyedül főzőcskézni lehet üstnél, és alkímiazni ha alszik az alkímista.

Crawler hunt - Rákvadászat.

Vasco küldetése: a vársótól északra, homoki rákokkal van gond egy bányába befeészelték magukat. Rögtön ahogy visszafordulsz Braga irányába északon a hegyes részre el tudsz menni egy kis völgybe. Ott lesz bőven pontosan 12 darab. A barlangba is menj be ott is vannak még. Ha leterítetted, őket ami nem teljesen egyszerű feladat, főleg közelharccal, akkor közöld a hírd, a küldetés feladójával ;).

A job for Sancho... - Munka Sanchonak...

Navaras a bányák őrzői nem bízik benned és ő adja a küldetést, hogy beszélj Sanchoval, tedd meg majd gyere vissza és ezután már szóba áll veled és képez is. Bár felengedni a bányákhoz nem fog csak 75-ös hírnév után.

...and booze! - ... és pia!

Ez igazából az első küldetés Vasconak kell eljuttatni 5 piát! Nagyon 1xű, ha épp nincs nálad főzz az üstnél, gondolom már kaktuszból is van egy csomó és a recept is megvan hozzá. Gond nem lehet.

Dirty doings. - Piszkos üzeletek.

Miután végeztél a rákirtással, Vasco megkér, hogy hazudj Sanchonak, egy pénzszállítmányról amit Bragaba kellene eljuttatni. Ezért mindösszesen csak 500 arany ütné a markod. Fogadd el hazudj, mert ha feldobod a küldetés visszavonódik, és nincs esélyed már újra felvenni. Sőt Sancho és emberei neked támadnak, mindenkit le kell aprítani, és milyen érdekes, nem támadnak rád a többiek. Szóval fogadd el megkapod a pénzt.

Lukar had better get out! - Lukar jobb, ha eltakarodik!

Lunkar elárulja, hogy sok pénz van ebben a városban és te is szert tehsz rá ha Snacho-t meglopod éjszaka. Ha ezt nem teszed és beköpd akkor. Ezt a küldetést kapod. Le kell verned Lukart és megölnöd. Akkor lesz a küldetésnek vége.

The gold of Ben Erai. - Ben Erai aranya.

Előző küldetés ellentéte igazából. Éjszaka belopózol Sancho lakosztájába, fent az emeletre és ellopod a láda tartalmát. Sőt még ha Lukarnak is elujságolod akkor is jár némi exp. A két küldetés amúgy nem zárja ki egymást, csak először ezt csináld meg ;)

Ten cactus flowers. - Tíz kaktuszvirág.

Eusebionak szüksége van kaktuszvirágra. Szedjél neki a környéken tizet és utána tanít alkímiára. Sajnos még az 1.12 patchben sem javították ki a méreg készítés bugot. Ezért csak elméletben tudja ezt tanítani neked.

The way to gold. - Az aranyszerzés módja.

Eusebio elmondja, hogy csak azért van itt, hogy tudjon aranyat szererezni. Eddig persze nem sikerült neki, mert nem engedik fel a bányákhoz. De ami késik nem múlik. Feldobhatod Sanchonál de nem foglalkozik veled mert értékesnek tartja, és nem akarja kinyíratni az egyetlen alkímistát.

Ten gold nuggets. - Tíz aranyrög.

Eusebionak szüksége van 10 aranyrögre, persze valószínű már lesz nálad ennyi, ha nem akkor fel kell menned a bányákba, de ugye ahhoz 75-ös repu kell. Persze felmehetsz te a hegyoldalra, is és jól kibányászod még mielőtt 75-ös hírneved lenne, sak az örök közelébe ne menj.

The tunnel of Lago. - Lago alagútja.

Sancho információt szeretne Lagóból, hogy miért nem kap semmi szállítmányt mostanában. Ezért hát el kell menni Lagoba. Beszélni kell Fabioval, aki elmondja, hogy a nomádok az összes rabszolgát megszöktették, és ezért a bánya már nem üzemel. Ezzel az infóval vissza kell menni Sanchohoz és kész is a küldetés.

Talk to Vasco. - Beszélj Vascoval.

Ahogy az előző küldetésből jelentettél, már küldd is tovább Sancho Vaschohoz, hogy megbeszéljétek a rabszolga kérdést. Ez egy egyszerű és gyors küldetés.

Slaves for Lago. - Rabszolgák Lagonak.

Ahogy Vascoval lebeszélted a problémát, engedélyt kapsz, hogy a sovány rabszolgát és társait elvidd Lagoba. Beszélj ezzel a lesóványodott rabszolgával, és vidd el őket a lagoi bányába. A szolgák lassan mennek! Nem árt odafigyelni rájuk szedgedesd a növényeket. Ugyanis egy 8-as sakálfalkra szépen rátoktámad majd útközben. Amikor odaértél, újra beszélj ezzel a rabszolgával, és akkor kész a küldetés első része amiért melleleg elég komoly EXP üti a markodat, 5.000 pontosan. A küldetés második fele, hogy visszamész Sanchohoz, Ben Erai-ba és közöld vele, hogy dolgoznak a rabszolgák.

Swampweed for Vasco. - Mocsári kender Vasconak.

Ezt a küldetést akkor kapod, amikor már viszed a rabszolgákat Lagoba. Megemlíti a csóka, hogy ha már Lagoban jársz hozz neki kendert. Ha van nálad akkor add oda, ha nem akkor menj Lagoba és hozz neki.

An unexpected message for Sigmor in Bakaresh. - Egy váratlan üzenet Sigmornak Bakareshbe.

Amiután a szolgákat eljuttattad és visszajelzel Sanchona, társalogsz egy kicsit vele, elmondja, hogy nagyon sok melója nincs számodra, de ha Ishtar-ba be szertnél jutni akkor tud segíteni még ha csak közvetve is. Ad egy levelet amit Sigmornak a sötétmágusnak odaadsz. Elolvasva motyog valami, és azt mondja, hogy rendben a legjobbakat mondja majd Zubennek rólad.

Bounty hunting: Ben Erai. - Fejvadászat: Ben Erai

Campa küldetései a fejvadászatok. Akkor fog teljesülni ha a következő két küldetést megcsinálod. Igazából csak vissza kell jelezned, hogy megölted a 3 tagot.

Bounty hunting: Hurit. - Fejvadászat: Hurit

Sugut küldetése is! Megkér, hogy intézd el Huritot. Kicsit nehéz megtalálni mert a sivatagban van. Nézd meg a térképet ami az oldalon van érdemes. az segíteni fog. Ha megölted Huritot akkor jelezd, Sugutnak és Campanak is.

Bounty hunting: Yespas. - Fejvadászat: Yespas (Yampas)

Campa küldetése, Yampast kell kinyírni és az ő csatlósait. Amikor végeztél velük gyere vissza a városba jelentsd. Délnyugatra (egy kőhajításnyira Campa mögött!) a sivatagban található az ellenséges csapat.

Bounty hunting: Shakyor. - Fejvadászat: Shakyor.

Campa küldetése, Shakiyor, az Oroszlán megölése. Ő egy druida, aki Lago bejáratától nyugatra, egy sziklaperemen ácsorog oroszlánjával. Ez fontos küldetés azoknak, akik Ishtarba akarnak bejutni: +4 hírnév a fejvadászoknál! (Ardea)

Liberate Ben Erai! - Szabadítsd fel Ben Erait!

Szokásos jófiú eset. Felszabadítod Ben Erai-t. Lukar a tolvaj, aki mellesleg örökös is, segít neked! Persze ő nem a szabadságért hanem a városi aranybányáért. Mellesleg fizess neki ezért 2000 aranyat!

Lago

(deadbizkit)



Lago egy isten háta mögötti, kis fejvadász falu. Bár azért itt is értékes küldetésekhez juthatunk. Itt van például egy fontos fogoly!

A teleportkő az arénával szemben található eldugva egy shitt kupacon, a kender farm mögött.

Fight against Mamuk. - Harcolj Mamukkal.

Lagoban is van aréna, itt kell leverni Mamukot és kész a küldetés. Fabio a főnök a városban, ha verekedni akarsz, vele kell beszélned.

Fight against Grubuz. - Harcolj Grubuzzal.

Grubuz sorsa is az, hogy megtanulja mekkora harcos is vagy. Verd meg az arénában és kész a küldetés. Mind a két arénás küldetést, Fabiótól tudod kérni!

Lurker trophies. - Lopakodó trófeák.

Mamuktól veheted fel a küldetést. Mamuk kicsit sokat füvezik, eléggé le van robbanva, és rád akar bízni egy feladatot, amit Fabio neki adott. Kicsit elszaporodtak a lopakodók Lago környékén, a tengerparton. Ezeket kellene Mamuknak kiirtani, de ő téged kér meg erre a feladatra. Megkér, hogy hozd el neki 10 lopakodó bőrt és karmait, tehát nem árt tudni állatokat nyúzni és karmokat kinyerni. A poén, hogy ha nem akarsz az idődet erre pazarolni, csak adj Mamuknak a cuccaid közül 10 lopakodó bőrt és 10 lopakodó karmot és úgy is jó. A lényeg, hogy akkor van vége a küldetésnek, ha Mamuk megkapja, amit kért. Amennyiben nincs nálad, tudsz keríteni, ugyanis az ork melletti sziklásra fel tudsz menni. Ott lesznek a vérlegyek, és jó sok lopakodó is.

Bloody bloodflies. - Átkozott vérlegyek!

Razul adja a küldetést, hogy irtsd ki a vérlegyeket a Lago melletti domb tetején. Menj fel a dombra, öld le a legyeket, beszélj utána Razullal és nagyjából ennyi is. Sok vérlégy van, de gondolom eddigre a méregellenállásra, már ki képezve, így gyerekjáték, ha nem akkor rohángálhasz el előlük.

Sibur's fuzzy dreams. - Sibur pihe-puha álmai.

Örömmel jelentem mindazoknak, akik már nagyon-nagyon meg szerették volna végre oldani a „The quest for the perfect ship” küldetést, amit még Sildenben lehetett felvenni Hatlodtól most jó helyen járnak. Tudni illik Siburnak van egy remek kis hajóterve, amit, ha odaadsz Hatlodnak, akkor orvosolod a baját. No de akkor most jön a fekete leves... :) Ugye jártatok már Nordmarban, mielőtt Varantba jöttetek? Nem? Hát az gáz... :) Sibur csak akkor adja oda neked a hajó tervét, ha cserébe adsz neki 5 jégfarkas prémet, az pedig nem „terem” máshol csak Nordmarban. Na de fel a fejjel, azt már legalább tudod, honnan lehet beszerezni a tervet. (Én jó fiú voltam, meg sem próbáltam levetni Siburt a tervért.) (Leveréssel egyébként semmit sem érsz, nincs nála, csak *megkapni* tudod. - Ardea) Szóval add oda Siburnak 5 jégfarkas prémét és kész a küldetés.

Find out who the prisoner is! - Találd ki, ki a fogoly!

A kis börtöncella előtt egy nagy tahó börtönőr áll, aki nem mondja meg kit őriznek a cellában. Sebj, én elcsaltam az őrt a tengerpartra és jól legyilkoltam éltélhető módon. Törd fel a cella zárját és már meg is tudod ki van a cellában, amivel vége is a küldetésnek. Van másik megoldás is, ha szépen mindenkit kikérdezel! Miután jól leverted Mamukot és teljesítetted neki a küldetését a lopakodókkal ráripakodhatsz és elárulja, persze fizetni kell érte! Mégpedig fű az ára, de az itt a városban már a küldetésekért kaptál.

Escort Vatras safely to Hurit! - Kísérd el Vatrast biztonságban Hurithoz!

Na jó akkor elárulom, hogy Vatras volt a cellában. Amúgy ahogy kiengedted a cellából a férfi teljesen spontán, lazán odasétál a szomszédos vízpipához és rácuppan. Ne hagyd sokáig szívni, inkább menekítsd ki Hurithoz, ezzel vége a küldetésnek. Amikor megérkezünk, Vatras felajánlja áldását. Fogadjuk el, tetemes xp-hez jutunk így.

Figyelem: Vatras csak akkor kér meg minket, hogy kísérjük el Hurithoz, ha felszabadítottuk Lagot! Addig nem is lehet vele beszélgetni. A felszabadítás előtt mindenképpen csináljuk meg a „Sibur pihe-puha álmai” küldetést, mert a hajótervet nem lehet elvenni tőle, csak megkapni! Tehát ha ez kiesik, akkor ezt is és a Sildeni küldit is buktuk! (Kieg. Ardea)

Bounty hunting: Shakyor, the desert lion. - Fejvadászat: Shakyor, a sivatagi oroszlán.

Shakyorra rá jár a rúd, ez nem vitás, ugyanis két városban is védj van a fején. Ben Eraiban Campa listáján szerepel két másik név társaságában, Lagoban pedig Fabio feni rá a fogát. Ezt a küldetést Fabio adja, de ha megoldod a küldetést, az beszámít Campa küldetésébe is, de az csak akkor lesz megoldott, ha a listán szereplő másik két embert is megölöd. Shakyor Lago mellett ácsorog egy barlang előtt a „kis cicusával”. Öld le őket és kész a küldetés.

Liberate Lago! - Szabadítsd fel Lagot!

Beszélni kell Shakyorral a felszabadításról, ha felszabadítod és Vatrast elviszed Hurithoz majd, jelzed újra az oroszlánszívűnek, akkor bevégezted a küldetést. Shakyor a város mellett van a hegy tövében.

Ha kész vagy, beszélj Razullal, aki amúgy egykedvűen nézi, ahogy aprítod a népet. Ezután még meg is dicsér. :)

The stone of the lion. - Az oroszlán köve.

Az előző küldetéshez kapcsolódik! Lago felszabadításáért kapod Shakyortól! Bár ezt a követ, vissza kellene majd szolgáltatnia, de mivel te ilyen jó voltál hozzá ezért ő is jó hozzád.

Ben Sala

(deadbizkit)



Saving Ben Sala. - Ben Sala megmentése.

Ben Sala háza táján zajlik az élet! Ahogy közelítesz a városhoz fel fog tűnni, hogy az egy főre eső élőhalottak száma bizony az eddigiekhez képest drasztikusan emelkedik a városka vonzáskörzetében. A városlakók sűrű harcban állnak az élőhalottakkal vigyázz nehogy bármelyik nevesített NPC meghaljon a küzdelmekben. Juss be a városba és ott beszélhetsz Julioval. Ő megbíz azzal, hogy szabadítsd meg városát az élőhalottak hordáitól. Ez szép feladat, már csak azért is, mert az élőhalottak a közeli templomból jönnek, amit valakik kinyitottak és most elszabadult az élőhalottak pokla szerte a vidéken. Julio továbbküld Darohoz, mondván, hogy ő majd többet fog mondani nekünk a város megmentéséről. Daro ad majd küldetéseket, amelyek elvégzésével csökkenthető az élőhalott népesség a térségben, de a város csak akkor szabadul fel az élőhalott nyomás alól, ha majd a templomot is kipucolod, konkrétan leöld a templom főmágusát, Yugult. Ha Yugul halott, kész a küldetés.

The ruins. - A romok.

Daro megbíz, hogy pucold ki az élőhalottakat a város mögötti dombon lévő romoktól. Egyszerű a képlet: szaladj fel a város mögötti dombra, tele van zombival, öld le őket, vannak külön a romoknál lévő zombik azok a lénegeket. és kész a küldetés.

The tunnels. - Az alagutak.

Daro adja ezt a küldetést is, a feladat pedig, hogy pucold ki a város közelében lévő két alagutat, mert kissé elszaporodtak benne az élőhalottak. Az egyik alagút pont a városka mögött van, a másik keletnek Bakaresh felé. Pucold meg őket és kész a küldetés. Van benne pár ládicsék azokat már utadban, vedd fel, ne kelljen visszaszaladgálni.

Escort Miguel safely to the village! - Kísérd el Miguelt biztonságban a faluba!

A keleti alagútban fogod megtalálni Miguelt, a rabszolgát, miután megölted az élőhalottakat. Ő megkér, hogy

vidd vissza a városkába, persze majd ad egy ládát, ami kell egy következő küldetéshez. Enzóhoz vidd oda, közöld vele, hogy hoztál valakit és vége a küldetésnek.

Six crates of steel. - Hat láda acél.

Enzo adja a küldetést. Hat rekesz acélt várna az alagutakból, de az élőhalottak miatt nem jön az áru. Megkér, hogy szerezd meg a hat rekesz acélt. Szedd össze a rekeszeket az alagutakból, de ez még kevés lesz, ugyanis Migueltől megtudod, hogy pár rekesz acélt elraboltak a keleti alagútból. Valójában már nem találsz több ilyen ládát, de azzal együtt, amit Migueltől kapsz, pont megvan a hat láda. Vidd vissza Enzonak az árut és vedd fel az XP-t.

Looted goods. - Elrabolt áruk.

Gioress a város egyik kereskedője adja a küldetést. Elpanaszolja, hogy a városon kívül nomádok támadták meg és kifosztották. Ezt követően megkér, hogy szerezd vissza ellopott nyolcládányi áruját. Szerezd vissza a ládákat a rablóktól, akik a közelben várakoznak (Ben Sala bal oldalán elindulsz felfelé a dombra, a domb tetején pedig balra fordulsz: ott lesz egy barlang kicsit lejjebb) és vége a küldetésnek.

The deal with Basir. - Üzlet Basirral.

Julio meséli el, hogy Basir eléggé csúnyán viselkedett, és egyben meg is kér, hogy rendezd el a sorsát. Könnyen kér ilyeneket, mert neked kell elmenned Monterába, ahol jelenleg Basir tartózkodik. Tehát menj Monterába, csalogasd el Basirt a kocsmából egy csendes helyre, verd meg, add fel neki az utolsó kenetet és végezd ki. Ezzel vége a küldetésnek.

The way to the temple. - Út a templomhoz.

Ez a küldetés Dolok névéhez fűződik. Dolok egy ork és mint ilyen nem nagyon van oda érted. Eleinte nem is akar neked segíteni, mondván ő csak Daroban bíz, de ha beszéltél ill. segítettél már Daronak, akkor majd Daro támogat téged és Dolok segíteni fog eljutni a templomhoz. Így aztán Dolok már nem pofázik vissza (annyit) hanem elkísér a templomhoz. Be nem megy veled, mondván az emberek okozták a galibát, oldják is meg ők a problémát. Ez egy sima NPC követős kis küldetés, de előtte érdemes az utat megpucolni az élőhalottaktól, ezzel is támogatva Dolok életben maradási esélyeit.

The cursed one. - Az elátkozott.

Ez a küldetés akkor aktíválódik, amikor elindultok Dolokkal. Ehhez a küldetéshez sok bejegyzés tartozik, de lényegében csak egy dolgot kell csinálni. Bemenni a templomba Ben Salaval átellenben és mindent leölni benne, ami mozog. Ezzel vége a küldetésnek, Ben Sala pedig örülhet, mert megszabadítottad lakóit az élőhalottak áradatától. Tettedről beszélj Doloknak is, mire ő közli veled, hogy na, neked legalább van becsületed. (Kieg. Ardea)

Liberate Ben Sala! - Szabadítsd fel Ben Salat!

Hurit kezdeményezi, ő egy nomád nem messze Ben Salatól. (Kieg. Ardea) Én egyszerűen letámadtam a város lakóit, erre nekem esett mindenki (Miguel kivételével), vesztükre. Egyszer csak aztán megroppant a kedves város ellenállása és már teljesítve is volt a küldetés.

A banquet for the vultures. - Keselyűlakoma.

Julio adja, aki rendkívül pipa, mert egy Sugut nevű fickó ellopta azt az ércszállítmányt, amit a nagyságos Zubennek szánt Ishtarba. Ezzel együtt kapunk egy küldetést (Érctolvajok), ami elég hosszadalmas. Mindenesetre ezzel az „Öld meg a mocskos áruló patkányt! Hogy Innos haragja sújtson le rá és a keselyűk kaparják ki a szemét!”-küldetéssel elindíthatjuk a nyomozásunkat. Megkeressük Sugutot, dumcsizunk vele kicsit a témáról, így meglátjuk a következő lépést (Mora Sul), majd egyszerűen öljük meg a társaival együtt. Újságoljuk el Julionak, hogy ügyesek voltunk.

Ore thieves - Érctolvajok

Ez a küldetés itt kezdődik, de több városon át fog minket vinni, melyek név szerint: Ben Sala (Sugut), Ben Erai (Campa, de vele ezt már lebeszéltük, ha akartunk vele üzletelni és megláttuk nála az ércöntvényt), Mora Sul (ahol több kereskedő és egy romok közt bújókáló fejvadász is érintett) és végül Ishtar (egy kereskedő), ahol végül megoldódik az ügy. :) Azután pedig lehet visszasétálni az érintettekhez xp-ért.

Bakaresh

(deadbizkit)



Report from the south. - Jelentés délről.

Ezt a küldetést egyidőben kapod „északi kollégájával” Silviotól. Ben Sala felől jövet valószínűleg Benitoval találkozol először, hiszen ott téblábol a város déli vonalában. Beszéljess vele egy kicsit szépen, udvariasan. Miután elmondta, mi a helyzet, megkér, jelentsd ezt Silvionak. Amikor Silvio kiadja az ukázt, te kapásból választolhatsz is rá.

Report from the north. - Jelentés északról.

Ben Sala felől érkezvén a városba találkozni fogsz Silvioval, akitől a küldetést felveheted. Kíváncsi rá mi a helyzet az északi őrség tájékán és el is küld, hogy beszélj Akraborral. Akrabor nem áll a helyzet magaslatán, elmondja, hogy nomádok tanyáznak a környéken és megkér, hogy segíts neki megölni őket, egy küldetés „Nomad raiders.” formájában. Amíg nem öld meg a nomádokat nem ad jelentést neked, de ha kész a küldetés rögtön jobb lesz és mehetsz is vissza Silviohoz jelenteni, hogy minden ok.

Nomad raiders. - Nomád fosztogatók.

A küldetést tehát Akrabor adja. Menj tovább az úton kifelé a városból és pár pillanat múlva balra, megpillantasz egy barlangot, ahol a nomádok tanyáznak. Öld meg őket, beszélj tetteről Akraborral és kész a küldetés.

The crawlers' nest. - A csúszómászók fészke.

A küldetést Silvio adja, miután leadtuk neki a déli és az északi jelentést. A feladatot a legegyszerűbben úgy lehet teljesíteni, hogy mikor Akrabornál vagy felmész az egy kicsit mögötte jobbra lévő barlangba, és azt kipucolod a dögöktől. Ezzel kész a küldetés, mehetünk xp-ért Silviohoz. (Kieg. Ardea)

Defeat Irhabar in the arena. - Győzd le Irhabart az arénában.

Hernando a helyi aréna futtató, ő adja ezt a standard küldetést. Verd meg Irhabart az arénában és kész.

Defeat Achmed in the arena. - Győzd le Achmedet az arénában.

Irhabar után Achmed lesz a következő áldozatod. Köszönet érte Hernandonak.

Defeat Mufassa in the arena. - Győzd le Mufassat az arénában.

Mufassa sem fog gondot okozni, hirtelen megtalálja a földön, amit keres! :)

The fight for the title. - Harc a bajnoki címért.

A három aréna harcosszereplőjét követően Hernando elárulja, hogy úgy lehetsz a helyi fight club királya, hogy levered az arénában pihenő kettő templomharcost egyszerre. A feladat egyébként minden nehézség nélkül elvégezhető, elég gyíkok a tagok. Verd meg a srácokat és légy Te a bajnok Bakareshben!

The ruins of Bakaresh. - Bakaresh romjai.

Carlos egy rabszolgakereskedő Bakareshben és nem megy nála a biznisz. Bár a rabszolgákat jól lehet dolgoztatni a közeli romok feltárása során, azonban vadállatok támadják meg őket mostanában és a nagy rizikó miatt csökken irántuk a kereslet. Tégy jót Carlossal, öld meg a romok mögött tanyázó néhány vadállatot (oroszlánok és hiénák) és kész a küldetés, Carlos meg üzletelhet a rabszolgáival tovább.

Three caskets. - Három ékszeresládika.

A ládikák felderítésére Aldo kér meg. A ládikák szabad szemmel is láthatóan fekszenek a bakareshi romok között. Add oda őket Aldonak és kész a küldetés.

The temple of Bakaresh. - Bakaresh temploma.

Ide biztosan szeretnél feljutni, főleg ha Beliar oldalára szeretnél állni a későbbiekben. Feljuthatsz békével is meg erőszakkal is rajtad múlik, én a békés verziót javaslom. Amul egy feketemágus Bakareshben és rajta áll vagy bukik, hogy felmehetsz a templomba vagy sem. A küldetés amúgy egyszerű 75-ös bakareshi repu esetén, szabadon felmehetsz a templomba, csak szólj előtte Amulnak.

Bring Amul the merchants tribute. - Hozd el Amulnak a kereskedők sarcát.

3000 aranyat kellene Amulnak vinni a kereskedőtől, de azért ez nem is olyan egyszerű, mert a kereskedők akárhányszor nem bíznak meg ha a pénzük közvetítéséről van szó. Amúgy az aranyat Aschnu adja majd neked oda, miután teljesítetted a „Convince the merchants.” küldetést. Ha megvan a pénz, azonnal vidd Amulnak és kész a küldetés.

Convince the merchants. - A kereskedők bizalma.

Tégy róla, hogy a kereskedők bízzanak meg benned Bakareshben. Ehhez négy dolgot kell tenned. Adnod kell Aschnunak 600 aranyat. Meg kell csinálnod a „Three caskets” küldetést, ezt követően Aldo bízni fog benned. Meg kell csinálnod a „The ruins of Bakaresh” küldetést Carlosnak, aki ezt követően bízni fog benned. Beszélned kell Jaffarral is, ő akkor bízni fog majd meg benned, ha már valamelyik város főnökével bizniszteltél már. Ez annyit jelent gyakorlatilag, hogy ha segítettél már például Nefariusznak Bragaban, vagy bármelyik főnöknek (pl. Sancho), akkor megjelenik a nevük a beszélgetés során a párbeszédablakban és valamelyikre rákattintva Jaffar máris bízni fog benned. Miután a három a kereskedő támogat teljesíteni tudod a „Bring Amul the merchants tribute.” küldetést, mert Aschnu odaadja a pénzt.

Just a favor... - Csak egy szívesség...

Miután Aldo közli veled, hogy bizalmával támogat, megkér cserébe egy kis szívességre, ami abból áll, hogy ha feljutsz a templomba add át Sigmornak az ütvözlét. Tégy így és kész a küldetés.

So much for Aldo! - Aldonak annyi!

Miután teljesítetted a „Just a favor...” küldetést Sigmor megkér, hogy mondd el a véleményed Aldoról. Nos szerintem elég unszimpi kis looser a fickó, tehát én ezt is mondtam Sigmornak, erre ő megbízott, hogy öljem meg! Hát hasonló esetben tégy te is így és kész a küldetés.

A lesson in hospitality. - Lecke a vendégszeretetről.

A küldetést csak akkor tudod felvenni, ha már bejutottál a templomba. Tizgar megkér hogy gondoskodj a várost fenyegető nomádokról. Indulj el Al Shedim felé és félúton az oázisnál tanyáznak a nomádok, akiket meg kell ölni. FIGYELEM! Aki majd be akar jutni Ishtarba békével, annak a küldetés teljesítése kvázi kötelező, mert 20 reputációt ad a hashishinek felé. Mivel Ishtarba 75-ös hashis repu mellett lehet bejutni és nagyon nehéz ezt összeszedni ajánlatos megölni a nomádokat, mert különben nem igazán valószínű, hogy bejutsz Ishtarba nyugival. Amint megölted a nomádokat kész a küldetés.

Ha még dumcsizol kicsit Tizgarral (és előtte már letudtad a Silvios küldetéseket), akkor Tizgar felajánlja neked Silvio segítségét az ügyben. (Kieg. Ardea)

Nomads and raiders. - Nomádok és fosztogatók.

Ezeket, a nomádokat kellene megölni a „Lesson in hospitality” küldetésben, de ha nem bántod őket, segíthetnek Bakaresh felzabarádítani. Knut segítene neked a zendülésben, de ehhez kevésnek véli kettőtöket így csak akkor segít, ha szerzel még magatok mellé embereket. Redge szintén az oázisnál ül a többiek mellett, beszélj vele a zendülésről és csatlakozni is fog hozzád, ha adsz neki egy kis aranyat (5.000). Beszélj Aterassal is a támadásról (szintén az oázisnál van), aki azt mondja, hogy akkor fog segíteni, ha Sinikar is támogatja a dolgot és visszajön a táborba. Ehhez teljesíteni kell a „Find Sinikar!” küldetést, ugyanis Sinikar nincs a táborban. Mindezek után Knutot meggyőzi a jelentős támogatottság és végül ő is belemegy a támadásba.

Find Sinikar! - Találd meg Sinikart!

Sinikar is Al Shedim és Bakaresh között van egy barlangban, egészen közel Benitohoz. Mondd neki, hogy menjen vissza a többiekhez az oázisba és kész a küldetés.

Support. - Ellátmány.

Egy nagyváros elfoglalása nem könnyű dolog, tudja ezt Sinikar is és megbíz azzal, hogy deríts fel egy rabszolgát a városban, aki belülről fogja szervezni a lázadást, mert ez mindenképpen szükséges a biztos sikerhez. Ez a rabszolga Murak lesz, aki a templomban dolgozik. Ő segítene is csak hát ugye „Words are not enough...”, ami egy küldetés is és ezt teljesíteni kell Muraknak, hogy támogasson. Ha teljesül a küldetés Murak segíteni fog a zendülés megszervezésében.

Words are not enough... - A szó nem elég...

Murak lelkesen elkezd sorolni, hogy milyen minőségi fegyverekre és páncélokra van szükségük ellátmány gyanánt, de aztán pár szóval magához térítjük az álmodozó ipsét. (Kieg. Ardea) Hozz Muraknak 3 batyu fegyvert és kész a küldetés. Találsz fegyvereket Silvio környékén, de talán van is nálad annyi.

Liberate Bakaresh! - Szabadítsd fel Bakaresh!

Mostanra minden összeállt, hogy a barátaiddal lerohanjátok Bakaresh, ami egy mezei „foglaljunk el egy várost” küldetés. Azért mielőtt nekirohanatok a barátaiddal a városnak te magad némi partizánakció keretében ritkítsd meg az őrséget, mert úgy könnyebb és talán a haverok túlélési esélye is nagyobb.

The old bag. - A régi erszény

Megkeresésük és megoldásuk folyamatban ...

Weapons shipment from Ben Sala. - Fegyverszállítmány Ben Salából.

Megkeresésük és megoldásuk folyamatban ...

Mora Sul

(Quler)



Mora Sul Varant legnagyobb városa. A legtöbb küldetést itt kell megcsinálnunk. Lesznek egyszerűbbek, meg kevésbé egyszerűek, de mindet meg lehet oldani, persze ha nem szól közbe a jó öreg bug. A szokásos dolgokat itt is el kell végeznünk, úgymint a kellő tisztelet megszerzése, hogy beszélhessünk a főnökkel, Gonzalessel. Lesz több olyan küldetés is, amivel szerezhetünk tiszteletet a fejedelmeknek és a nomádoknak is. Kezdjük is el.

Kaffu's guard. - Kaffu őrei.

Kaffu a helyi vízkereskedő. Aki elmeséli, hogy meglopták az őrei, és elmenekültek a pénzzel. Megkér minket, hogy találjuk meg őket, és végezzünk velük. A térkép szerint meg is találhatjuk a volt őroket. Hárman vannak. Bőkjük le őket, és kész is. Ezt a küldetést megkaphatjuk Bandarától is, aki a helyi ügyintéző. A halott őroktól vegyük el a 700 aranyat, mert kell a következő küldetéshez.

Kaffu wants his gold back. - Kaffu vissza akarja kapni az aranyát.

Kaffu megkér minket, hogy szerezzük neki vissza az ellopott aranyát. Amit kieszedtünk a halott őrokból aranyat, azt adjuk neki oda, és kész. Ha most nem akarunk foglalkozni az őreivel, akkor már most is odaadhatjuk neki a 700 aranyat. De ha később elintézzük az őroket, akkor az aranyat megtarthatjuk.

Discreet business. - Diszkrét ügylet.

Hamid az egyik kereskedő, megkér minket, hogy szerezzünk meg neki az Ilja nevű kereskedőtől egy amulettet, mert ha ő akarná megvenni, sokkal többért adná csak el neki Ilja. Ezért ad nekünk egy kevés pénzt, és utunkra enged. Keressük fel Ilját, és vegyük meg tőle az amulettet, amivel menjünk vissza Hamidhoz, és adjuk neki oda. Ennyi.

Yasmin. - Yasmin.

Miután elvittük Hamidnak az amulettet, megkér minket, hogy vigyük el egy régi barátjának, Muratnak ajándék gyanánt. Azt is elmondja, hogy ha Murat mégis akar valamit adni érte, akkor csak Yasmint, a táncos lányt fogadjuk el, ne hagyjuk magunkat becsapni. Tegyük is így, válasszuk a lányt, és vigyük el Hamidhoz. Szólítsuk meg a lányt még utoljára, xp jár tőle is. Ennyi. (Kieg. Ardea)

Orknarok the temple slave. - Orknarok a templomszolga.

Masil, egy másik kereskedő adja ezt a küldetést. Azt akarja, hogy szabadítsuk meg az egyik rabszolgájától, mert már nem bírja elviselni, ahogy olyan csúnyán nézi őt. Retteg a tekintetétől. Beszéljünk Orknarokkal, és mondjuk neki, hogy magunkkal visszük. Menjünk a templomhoz, és ott beszéljünk Fasimmal, aki elirányít minket Kalesch-hez, az ork főnökhöz. De Kaleschnak sincs szüksége több rabszolgára. Mikor ezt elmondjuk Orknaroknak, akkor ő szabad lesz. Ezzel kész is.

Debt and debility. - Adósság és gyengeség.

Ha elvittük a szeme elől Orknarokot, Masil elmeséli, hogy tartozik három másik kereskedőnek némi arannyal, amiről alá is írt egy-egy kötelezvényt. Megkér minket, hogy szerezzük vissza a három kötelezvényt a kereskedőktől. Az első kereskedő, Ilja, aki 2000 aranyért oda is adja a kötelezvényt, a második Hector, a kocsmáros, aki 1400 aranyért odaadja a kötelezvényt, a harmadik meg Ramon, aki nem kér érte semmit, de majd később teljesítenünk kell neki egy küldetést. Miután megvan mindhárom kötelezvény, menjünk vissza Masilhoz, és adjuk neki oda. Ezután megkapjuk tőle a tűzserleget, amit korábban egy tűzmágustól szerzett. A tűzserleg majd kelleni fog nekünk a főküldetéshez.

Promissory notes for Gonzalez. - Kötelezvények Gonzalesnek.

A megszerzett három kötelezvényt odaadhatjuk Gonzalesnek is, amiért kapunk tiszteletpontot Mora sulban. Akkor most elmegyünk egy kicsit harcolni az arénába.

Defeat Paladin in the Arena. - Győzd le Lovagot az arénában.

A feladat egyszerű, csak leütjük a fickót, és kész. Miután megvertük, beszéljünk vele, és kapunk némi tapasztalati pontot.

Defeat Ankto in the Arena. - Győzd le Anktost az arénában.

Második ellenfelünk Ankto, egy nomád, akit elfogtak a fejdáások, és most itt kell küzdenie az arénában. Verjük le és kész. Vele is beszéljünk a harc után.

Defeat Oelk in the Arena. - Győzd le Oelket az arénában.

Harmadik ellenfelünk Oelk, egy nagydarab harcos. A feladat ismét az, hogy győzzük le. Tegyük is így, és kész. Vele is beszélhetünk a harc után.

Defeat Angar in the Arena. - Győzd le Angart az arénában.

Utolsó ellenfelünk a helyi bajnok, egy régi cimboránk, Angar. Győzzük le, és megkapjuk a bajnoknak járó értékes fegyvert. Miután legyőztük, beszéljünk vele is. Ha akarjuk, csatlakozik hozzánk.

Artifact trade. - Erekykereskedelem.

Feasul, az egyik kereskedő elmeséli, hogy elég rosszul megy az üzlete, miután az egyik rabszolgát elkapták, aki neki lopkodta az erekyeket, amivel kereskedett. Megkér minket, hogy keressük fel az ásatásoknál a dagadt embert, aki felügyeli a rabszolgákat. Rá kell vennünk, hogy folytassák a rabszolgák az erekyék beszállítását Feasulnak. Ehhez le kell vernünk a fickót, és aztán lesz kész a küldetés.

Defeat Fatman. - Győzd le a Kövér embert.

A feladat egyszerű, üssük le a fickót, és kész. Ezután fog belemenni abba, hogy a rabszolgák tovább dolgozzanak Feasulnak.

Eight endurance potions for the slaves. - Nyolc állóképesség ital a rabszolgáknak.

A dagadt férfi korábban elmesélte, hogy Fasimnak kellett volna adnia neki állóképesség italokat az agyondolgozott rabszolgáknak, de nem tette. Ezért mi adjunk neki nyolc darabot, és kész a küldetés.

The moonblade. - A Holdpenge.

Ismael, a helyi kovács mesél róla nekünk. Elmeséli, hogy megszerezhetjük ezt a kardot, ha mindenkit legyőzünk az arénában és mi leszünk a bajnokok. Ugyanis a bajnok díja a Holdpenge. Ezzel a fegyverrel két dolgot tehetünk, vagy eladjuk Ismaelnek, vagy odaadjuk Gonzalesnek ajándék gyanánt. Mindkét megoldás jó. Bár csak a Gonzales féle megoldás jár hírnévvel.

Hector's Gold. - Hector aranya.

Hector, a kocsmáros hitelezne nekünk aranyat, ha szükségünk lenne rá, de kamattal együtt kérné vissza, hogy legyen valami haszna is a hitelezésből. Játsszuk meg, kérjünk kölcsön 1000 aranyat, majd adjunk vissza 1400-at. Ezzel kész a küldetés.

Megjegyzés: ha még azelőtt játsszuk el a kölcsönkérősdit Hectorral, hogy az arénába mennénk, akkor itt még megemlíti, hogy ha megyek az arénába, akkor fogadni fog rám, mert jó darab fickónak néz. Bajnokként visszatérve dicsőít minket kissé, és megkapjuk a nekünk járó xp-t is.

Punish the slave Yussuf. - Büntesd meg Yussuf rabszolgát.

Bandaro, a helyi ügyintéző adja ezt a küldetést. Elmeséli, hogy van egy rabszolga, aki lopkodja az ereklyéket az ásatásról, de eltűnt. Megkér minket, hogy keressük meg, és végezzünk vele. Tegyük is így. A térkép alapján meg is találhatjuk Yussufot. Ha a gonosz oldalon állunk, akkor megöljük a fickót, és kész is. Jelentsük Bandaronak is, hogy végeztünk Yussuffal.

Yussuf disappears. - Yussuf eltűnik.

Yussuf értelemszerűen nem szeretné, ha megölnénk, ezért könyörög, hogy inkább mondjuk azt Bandaronak, hogy eltűnt. Ha a jó oldalon állunk, akkor így is teszünk, de akkor elbukjuk az előbbi küldetést, és fordítva is igaz.

Find the first temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul első templomkulcsát.

Ha megöltük Yussufot, akkor kutassuk át a hulláját, és meg fogjuk találni nála Mora Sul templomának első kulcsát. Ha nem öljük meg, akkor csak verjük ájulásig, és úgy vegyük el tőle a kulcsát. Ha megszereztük a kulcsot, kész a küldetés.

Alternatív megoldás: ha szépen eldumcsizol vele, majd egy kicsit erélyesen rászólsz, akkor esedezve odaadja önként is a kulcsot. Így még megverned sem kell, ha futni hagyod. Ha meg nem, hát az úgyis mindegy... :) (Kieg. Ardea)

Follow Cruz to his old campsite. - Kövesd Cruzt a régi táborhelyére.

Cruz egy lovag, aki ott ül a tábor tűznél, ahol Yussufot találtuk meg. Elmeséli, hogy rátámadtak a homokférgek a régi táborhelyénél, de elmenekült. Azt is elmeséli, hogy megsebesítette az egyiket, aki elnyelte a tűzserlegét, amit Nordmarba kellett volna elvinnie a monostorba. Megkér minket, hogy kísérjük vissza a táborhelyére. Tegyük is így, ha odaérünk, akkor kész a feladat.

Injured sandcrawler. - Sérült homokféreg.

Öljük le az összes homokférget Cruz régi táboránál, és ha megöltük a sérült homokférget, akkor lesz kész a küldetés. A sérült homokféregből vegyük ki a tűzserleget, ami majd kelleni fog nekünk a főküldetéshez. Ennyi.

Find the second temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul második templomkulcsát.

A templom második kulcsát az Ilja nevű kereskedőnél találjuk, aki oda is adja nekünk, de teljesítenünk kell neki majd egy küldetést, ha bejutottunk a templomba. De ezt majd később.

Kirk and the desert raiders. - Kirk és a sivatagi fosztogatók.

Kirköt Hector kocsmájában fogjuk megtalálni. Elmeséli, hogy tudja, hol van a templom egyik kulcsa. Azt mondja, hogy a közelben lévő sivatagi fosztogatóknál van, akik vevőre várnak. El is vezet minket a sivatagi

fosztogatókhoz, és amikor odaérünk, kiderül, hogy Kirk a fosztogatók vezére, és nekünk támad. Öljük meg Kirköt és a többi sivatagi fosztogatót, és kész.

Find the third temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul harmadik templomkulcsát.

A halott Kirköt kutassuk át, és vegyük el tőle a templomkulcsot, és kész is a feladat.

The soul chalices. - A lélekserlegek.

Ramontól kapjuk, aki korábban odaadta Masil kötelezvényét. Most jött el az idő, hogy teljesítsünk neki egy küldetést. Elmeséli, hogy van öt kereskedő, akik félnek a démonoktól, ezért vettek egy-egy úgynevezett lélekserleget, hogy megvédje a lelküket a szellemektől. Ő pedig szeretné megszerezni őket, hogy újra eladhassa nekik. A nevesített kereskedők: Ilja, Feasul, Ismael, Hamid és Masil. Minden kelyhet az ágyon találhatunk meg. Vigyük el neki mind az ötöt, és kész. (Kieg. Ardea)

Alima. - Alima.

Alimát, a táncos lányt Murat oázisában találjuk meg. Mikor beszélgetünk vele, elmeséli, hogy jobb szeretne egy gazdag ember felesége lenni. Ezért vegyük meg Murattól, és vigyük Mora Sulba, és ott adjuk oda Nasibnak Gonzalesnek szánt ajándék gyanánt. Őt is szólítsuk meg még utoljára, tőle is jár xp. Ennyi.

Egyszerű még az elején elintézni ezt is, amikor Yasmint elhozzuk innen. Csak mielőtt elindulunk az oázisba, beszélgessünk Nasibbal Gonzales ajándékairól. (Kieg. Ardea)

Present for Gonzales. - Ajándékok Gonzales számára.

Nasib elmeséli, hogy csak úgy juthatunk be Gonzaleshez, ha hasznossá tesszük magunkat a város számára, és ajándékokkal halmozzuk el a város vezérét, amikkel megszerezhetjük a szükséges mennyiségű tiszteletet a városban. Ha a következő négy küldetést teljesítjük, akkor teljesül ez a küldetés is.

A woman for Gonzales. - Egy nő Gonzales számára.

Miután elvittük Alimát, és odaadtuk Nasibnak, aki Gonzales helyiségének bejáratánál ácsorog a lépcső aljánál, akkor lesz kész ez a küldetés is.

Gold for Gonzales. - Arany Gonzales számára.

Gonzalesnek szánt ajándéknak adjunk Nasibnak 1000 aranyat, és kész is.

A sword for Gonzales. - Egy kard Gonzales számára.

Gonzalesnek nagyon fáj a foga a holdpengére, ezért azt is odaadhatjuk Nasibnak Gonzalesnek szánt ajándék gyanánt. Ennyi.

A tasty present. - Egy ízletes ajándék.

A Lagóból szerzett egy csomag mocsári kendert is oda adhatjuk Nasibnak Gonzalesnek szánt ajándék gyanánt. Ennyi.

Find the fourth temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul ötödik templomkulcsát.

Valószínűleg eddigre mindenki megszerezte már a 75% tiszteletet a városban, így nincs más hátra, mint beszélni Gonzalessel, a helyi görével. Amikor beszélünk vele, és érdeklődünk a templomkulcsok iránt, elmondja, hogy az egyik nála van. De csak 10 000 aranyért hajlandó tőle megválni. Ha van ennyi aranyunk, akkor adjuk neki oda, de ha nincs, akkor meg lehet úgy is oldani ezt a problémát, hogy elővesszük a fegyverünket, és megvárjuk, míg ránk támad. Így az örök talán nem fognak megtámadni minket. Verjük le a fickót, és vegyük el tőle a templomkulcsot. Ennyi.

Ramirez the missing Hashishin. - Ramirez, az eltűnt fejedász.

Bandaro mesél nekünk egy fejedásról, aki már jó ideje nem jelentkezett, és megkér minket, hogy keressük meg. Kapunk tőle egy tippet is, mégpedig azt, hogy a romoknál kezdjük el a keresést. Induljunk is neki, és kis

idő és öldöklés után találkozunk Mezirrel, aki ereklyék után kutat a romok között. Mikor megemlítjük neki, hogy Ramirezt keressük, azt mondja, hogy ő tudja, hol van, és el is tudna minket hozzá vezetni. Mikor odaérünk, és lemegyünk Ramirez bűvőhegyére, akkor lesz kész a küldetés. Ramirezt holtan találjuk a bűvőhelyén.

Follow Mezir. - Kövesd Mezirt.

Amikor elmondja Mezir, hogy tudja, hol van Ramirez, és hogy el is tud minket hozzá vezetni, akkor mondjuk neki, hogy vezessen el minket hozzá. Ekkor kapjuk ezt a küldetést, de csak akkor lesz kész, ha mindketten épségben odaérünk Ramirez bűvőhelyéhez. Ennyi.

Escort Mezir safely to Murat's oasis. - Kísérd el Mezirt biztonságban Murat oázisához.

Mezir egy alkut ajánlott, mikor megmondta, hogy el tud minket vinni Ramirezhez. Azt mondta, hogy csak akkor vezet el minket az eltűnt fejedáshoz, ha utána mi is biztonságban elvezetjük Murat oázisába. Tegyük is így, és vezessük el a fickót Murat oázisába. Ha épségben odaérünk Mezirrel, akkor lesz kész a küldetés.

The man who killed Ramirez. - Az ember, aki megölte Ramirezt

Miután megtudtuk, hogy mi lett Ramirezzel, mondjuk el Bandaronak, aki elirányít minket Ningal mágushoz. Ningal a helyi fejedász mágus. Abban a helyiségben van, ahol Gonzales, a főépületben. Mondjuk el neki is, hogy mi történt Ramirezzel. Ekkor ő elmeséli, hogy Ramireznek az volt a dolga, hogy felkutassa azt az embert, aki mágikus ércet lopott Ben Salából. Megkér minket, hogy találjuk meg a gyilkost, és bosszuljuk meg Ramirez halálát. A városban érdeklődhetünk Masilnál, hogy honnan szerezte a mágikus ércöntvényét, és el is mondja, hogy egy Hassan nevű fickótól vette. A másik ember pedig Ismael, aki elsőre nem emlékszik, hogy kitől szerezte a mágikus ércöntvényét, csak miután adtunk neki némi aranyat. Azután elmondja, hogy egy Hassan nevű fickótól vette, de már nincs a városban, de a romok között megtalálhatjuk. A térkép alapján meg is találjuk Hassant, akinek mondjuk el, hogy tudjuk, hogy ő lopta el a mágikus ércöntvényeket, és hogy ő ölte meg Ramirezt. Nem is fogja tagadni.

Hassan. - Hassan.

Elmehetünk Mezirhez is, aki elvezethet minket Hassan táborához. Mezir valószínűleg itt lesz, mert nem bírta sokáig az oázisban. Ha megtaláltuk Hassant, öljük meg a három emberével együtt, és kész. A halott Hassannal találni fogunk egy megbízólevelet, amiből kiderül, hogy ki bízta meg a mágikus ércöntvények ellopásával. A levelet ne felejtjük el bemutatni Ningalnak egy kis TP-ért.

Get rid of the fearless desert racers. - Szabadulj meg a rettenthetetlen sivatagi versenyzőktől.

Ezt a feladatot Kalesch, a helyi ork csapat vezetője adja. Elmondja, hogy van néhány állat a közelben, akik öldöklnek a rabszolgákat. Mi meg persze segítünk neki, és megöljük a bestiákat. Keressük meg őket a romok között, és végezzünk velük. Kalesch Mora Sul templomának bejáratánál ácsorog.

Kalesch wants the temple keys of Mora Sul. - Kalesch Mora Sul templomkulcsait akarja.

Kalesch elmeséli, hogy ki szeretné nyitni a templom ajtaját, de nem tudja, hol van a többi kulcs. De gyanítja, hogy a városban van, ahová ő nem akar bemenni. Ezért megkér minket, hogy szerezzük meg a többi négy kulcsot, mert mi morrák vagyunk, és könnyebben mozgunk a városban. Ha a leírásom szerint követi a kedves játékos a város végigjátszását, akkor a négy kulcs már nála lesz. Mondjuk Kaleschnek, hogy nálunk van a többi kulcs, és kész. Ekkor ránk támad, mondván, hogy nem szerezhetjük meg előle az ősi ereklyét.

Find the fifth temple key of Mora Sul. - Találd meg Mora Sul ötödik templomkulcsát.

Mikor levertük Kalescht, vegyük el tőle Mora Sul templomának ötödik kulcsát. Ezzel megtaláltuk mind az öt kulcsot, és kinyithatjuk a templom ajtaját.

Open the temple of Mora Sul. - Nyisd ki Mora Sul templomát.

Ezt a feladatot még akkor kapjuk, amikor először beszélünk Kalesch-sel, aki szintén ki akarná nyitni a templom ajtaját, de nincs nála az összes kulcs. Most, hogy megvan mind az öt kulcs a kapuhoz, csak álljunk a bejárat elé, és nyissuk ki a kulcsokkal.

Ilja wants an artifact from the temple. - Ilja egy ereklyét akar a templomból.

Na most fogjuk teljesíteni azt a feladatot, amit Ilja adott, mikor odaadta az egyik templomkulcsot. Egy régi vázát kell neki elvinnünk a templomból. Ennek a vázának a neve is az, hogy Ilja vázája. Menjünk be a templomba, és öljünk meg minden élőhalottat és múmiát, meg legbelül a csontváz mágust. Vegyük fel Ilja ereklyéjét, no meg az egyik ősi ereklyét, Adanos koronáját, ami majd kelleni fog nekünk a főküldetéshez.

Open the temple of Al Shedim. - Nyisd ki Al Shedim templomát.

A Mora Sul-i templomtól keletre találunk még egy templomot, ahol szintén van egy ősi Adanos ereklye. Menjünk oda. Ott találkozni fogunk egy régi ismerősünkkel, Lesterrel, aki éppen ásogat. Nála lesz az egyik kulcs, amit csak akkor ad oda, ha az itteni orkokat megöljük, akiknek a vezetője Tamkosh. Az orkok leverésében segítségünkre lehet egy itteni nomád csapat, akiknek a vezetője Wutras. Beszéljünk vele a tervünkről, és indulhat a harc. Verjük le őket, és megkapjuk Lestertől az egyik kulcsot. A másik kulcsot Saturas vízmágustól kapjuk meg, amihez mellékel egy térképet is a közeli romokról, ahol megtalálhatjuk a másik három kulcsot. Induljunk neki, és találjuk meg a kulcsokat. Ha megvan, akkor menjünk a templom bejáratához, és nyissuk ki. Ezzel kész is a feladat. De ha már itt vagyunk, menjünk be a templomba, és öljünk meg mindenkit, akit itt találunk, és vegyük fel az Adanos ereklyét, az Adanos köpenyét, ami kelleni fog nekünk a főküldetéshez. Itt jegyezném meg, hogy 2-3 élőholt mágus van bent és nagyon nehéz őket megölni. Mágussal akkor lesz egyszerű, ha van manaregeneráció és Démonteremtés. Ugyanis a démon lefoglalja az egyiket, a másikat pedig te leprítod, rövid gyors tűzlabdákkal, így nincs esélye. Más egyéb karaktereknek a köd lesz a gyógyír! Ugyanis ha a fal mellesz álsz a köd ideje alatt nem vesz észre de csak a fal mellett a terem lejárata előtt.

The way to Merdaron. - Út Merdaronhoz.

A Mora Sul-i romok között találkozhatunk egy nomáddal, nevezetesen Sanuyemmel, aki ha akarjuk, elvezet minket a táborukba Merdaron vízmágushoz. Kérjük meg rá, hogy vezessen el a táborukba. Ha odaértünk épségben mindketten, akkor lesz kész a küldetés.

Eliminate the commanders of the undead. - Öld meg az élőhalottak vezéreit.

Mikor beszélünk Merdaron vízmágussal, elmeséli, hogy miután kinyitottuk a templomot, elszabadultak az élőhalottak a környéken. Ezért elmondja, hogy le kellene őket bökni, amiben ő is segítene. Összesen négy élőhalott vezérrel kell végeznünk, hogy teljesítsük ezt a küldetést. Mindegyik élőhalott vezérhez elvezet minket Merdaron. Ha végeztünk mind a négygel, kész a feladat.

Follow Merdaron. - Kövesd Merdaron.

Kövessük Merdaron az első élőhalott vezérhez. Ha épségben odaértünk mindketten, akkor kész a feladat. Ne felejtjük el megölni az élőhalott vezéreket, ha már odavezetett minket a vízmágus.

Follow Merdaron. - Kövesd Merdaron.

Kövessük Merdaron a második élőhalott vezérhez. Ha épségben odaérünk mindketten, akkor kész a feladat.

Follow Merdaron. - Kövesd Merdaron.

Kövessük Merdaron a harmadik élőhalott vezérhez. Ha épségben odaérünk mindketten, akkor kész a feladat.

Follow Merdaron. - Kövesd Merdaron.

Kövessük Merdaron az utolsó élőhalott vezérhez. Ha épségben odaérünk mindketten, akkor kész a feladat.

Kill the Water Mages. - Öld meg a Vízmágusokat.

Gonzales, Mora Sul vezetője elmeséli, hogy a nomádok, meg a vízmágusok nagyon sok gondot okoznak a fejedáaszoknak, de a nomádok nem mennének semmire a vízmágusok nélkül. Ezért megkér minket, hogy öljük meg az összes vízmágust. Ha végeztünk mind a héttel, nevezetesen: Saturas, Merdaron, Myxir, Vtras, Cronos, Nefarius és Riordian, akkor lesz kész a küldetés. A térkép alapján könnyedén megtalálhatjuk az összes vízmágust. Ennek a feladatnak a teljesítése jó sok tisztelet pontot ad a fejedáaszoknál.

Kill the Water Mage Merdarion. - Öld meg Merdarion vízmágust.

Keressük fel a mágust, és ha a fejjadászokkal vagyunk, végezzünk vele. Persze az ott lévő nomádok ezt nem fogják annyiban hagyni, ezért velük is végeznünk kell. Ha megöltük a vízmágust, akkor lesz kész a küldetés.

Kill the Water Mages Cronos. - Öld meg Cronos vízmágust.

Keressük fel a vízmágust, és végezzünk vele. Nem lesz nagy gond, mert egyedül van, éppen egy ősi táblát olvasgat. Ha végeztünk vele, akkor lesz kész a küldetés.

Kill the Water Mage Myxir. - Öld meg Myxir vízmágust.

Keressük fel, öljük meg. Nem lesz gond, nincs a közelében senki. Ha végeztünk vele, akkor lesz kész a küldetés.

Kill Saturas, the head of the Water Mages. - Öld meg a vízmágusok vezetőjét, Saturast.

Saturas nincs messze Myxirtől Al Shedim templománál. Végezzünk vele is, és kész a feladat.

Kill the Water Mage Vatrás. - Öld meg Vatrás vízmágust.

Vatrast Lagoban tartják fogva. Menjünk el oda és, szabadítsuk ki. Csak azután tudunk vele végezni. Mikor megemlítjük Fabionak, az ottani főnöknek, nem engedi, hogy kinyírjuk, de mi ezt is megoldhatjuk könnyedén. Szerezzük meg a cella kulcsát, és szabadítsuk ki a vízmágust. Aztán persze végezzünk vele, mert csak akkor teljesül a feladat.

Érdemes előbb még elkísérni Hurithoz, mivel ott felajánlja Vatrás, hogy megáld minket, ami által 2.500 xp-hez jutunk, plusz az egyéb xp-k a küldetés sikeréhez. Aztán már mehet a túlvilágra.

Kill the Water Mage Riordian. - Öld meg Riordian vízmágust.

Keressük fel, öljük meg, és kész is a feladat.

Kill the Water Mage Nefarius. - Öld meg Nefarius vízmágust.

Keressük fel, öljük meg, és kész is a feladat.

Eliminate the Orcs at the temple of Mora Sul. - Pusztítsd el az orkokat Mora Sul templománál.

Menjünk a templomhoz, és öljük meg az összes orkot a templom körül. Ha az utolsóval is végeztünk, akkor lesz kész a küldetés, amiért kapunk a nomádoknál némi tisztelet pontot. Aztán Merdarionnak elújsághatjuk a sikerünket.

Follow Kayor to the meeting point outside Mora Sul. - Kövesd Kayort a Mora Sul közelében lévő gyülekezőhelyre.

Kayort a nomád búvóhelyen találjuk meg, ahol Merdariont is. Ha fel akarjuk szabadítani Mora Sult, akkor Kayor és csapata segít nekünk. Elmeséli, hogy van egy gyülekezőhely Mora Sul közelében, ahová el kellene kísérnünk. Majd onnan indíthatjuk a felszabadítást. Tegyük is így, kísérjük a fickót a gyülekezőhelyre. Ha épségben odaértünk mindketten, akkor lesz kész a küldetés.

Liberate Mora Sul. - Szabadítsd fel Mora Sult.

Ha a nomádokkal vagyunk, akkor csak odaszólunk Kayornak, és a nomádokkal együtt megkezdhetjük a város felszabadítását. Ha elkezdenek menekülni a fejjadászok, akkor van kész a feladat.

Ishtar

(?)



Ishtar. A név mely iránt minden hashisin tisztelettel érez, ahol a hashisin vezér, Zuben uralkodik Varant fölött, és amitől garantáltan gutaütést kapsz, amikor megtudod, milyen feltételeket kell teljesítened, ahhoz, hogy békével bejuss kapuin. Ishtar Varant fővárosa, és mint ilyen eléggé jól őrzött. A Gothic 3 világában mindössze egy olyan város létezik Ishtaron kívül, ahol nem tudsz minden területet bejárni a városon belül, anélkül, hogy ne kellene a várost uraló frakcióval nagyon jóba (75% minimum frakció repu) lenni, ez Faring, ahol a vár felső részébe nem engednek be, csak minimum 75%-os ork repu mellett. Nos Ishtar annyira elit-sznob hely, hogy itt a kapun belülre sem nézhetsz 75%-os hashisin repu alatt. Érdemes tehát gyúrni a hashisinekre már játék elejétől, mert a 75%-ot összeszedni, nem egy egyszerű történet. Ez mondjuk, gyakorlatilag majdnem azt jelenti, hogy ha békével akarod Ishtar megnézni belülről, akkor a nomádokra nem nagyon kellene gyúrni, mert főleg az ő rovásukra lehet hashisin repu-t gyűjteni

Access to Ishtar. - Belépés Ishtarba.

Amikor megérkezel a városkapuhoz Asam leállít, és nem enged be, mondván, hogy nem bízik benned. (Azokra nem vonatkozik az első mondat, aki legalább 75-ös hashisin repu-val érkezik Ishtarhoz.) A feladat egyszerű szerezz 75-ös repu-t a hashisinekhöz és már be is mehetsz a kapun, Asam nem fog piszkálni többet.

The instigator of the ore theft. - Az ércetolvajlás felbújtója.

Ningal adja a küldetést még Mora Sulban. A küldetés egy szövevényes ércetolvajlás végső felderítéséhez vezet. Ahogy belépsz az ishtari kapun, a szemközti lépcsőn menj le jobbra, itt dolgozik egy házikóban Nerusul és Suruk, a két mágus. Jól egymásra találtak, mert mindkettő elég nagy bunkó. Nerusul nagyravagyó, Suruk... meg majd meglátod. Nerusul szeretné Zubent félreállítani és lényegében ennek céljából, kell neki az érc. Vesd a szemére, hogy ércetolvajlásban volt felbújtó, majd ezt követően ne hagyd magad megdumálni. Már ennyitől is teljesül a küldetés, de utána még le kell verni Nerusult, mert rád fog támadni, amiért nem fogadtad el az ajánlatát.

The test of the hashishin. - A fejedáaszok tesztje.

Ez a legfontosabb küldetés Ishtarban és Zubennél kezdődik. Addig semmilyen küldetést nem tudsz Zubennél felvenni, amíg ezt a küldetést meg nem csináltad, márpedig lesz még nála egy-két fontos feladat, többek között fő vonalbeli küldetések is. A küldetés lényege, hogy érij el legalább 75%-os repu-t Ishtarban, amit úgy tehetsz meg,

hogy a nevesített NPC-k küldetéseit teljesíted. Ezeket a küldetéseket csak akkor tudod felvenni, ha már fut a „The test of the hashishin” küldetés, és akkor is kérni kell. Ha felvetted a küldetést jelentkezz Ugrasalnál, ő elmondja kik a vetélytársaid a teszt során. Ha megvan a 75%-os repu Ishtarban közöld ezt Ugrasallal és kész lesz a küldetés.

Master of combat. - A harc mestere.

Az első tesztnek vedd is alá magad rögtön Ugrasalnál. Ő csak akkor fog téged a teszt során támogatni, ha tudsz két karddal mesterszinten harcolni. Mivel nem tudsz, rögtön tanuld is meg Ugrasaltól, aki ezek után támogatni fog a tesztben, ezzel a küldetésnek vége.

The skins of the rotten beasts. - A rothadó bestiák bőre.

A küldetést Musantól veheted fel, akit az aréna mellett találsz. Akkor fog támogatni a tesztben, ha elhozod neki néhány kitüntetett figyelemnek örvendő oroszlán bundáját. Ezek az oroszlánok a rotten beast-ek, szerteszét poroszkálnak a sivatagban (a kérdéses 5 oroszlán Isthartól észak-nyugatra található egy barlangban - Ardea), és számszerűen pontosan 5 bőrt kell Musannak adnod. Ha megkapta az öt bőrt, támogatni fog a tesztben, a küldetésnek pedig vége.

Training materials. - Anyag az edzéshez.

Ezt a küldetést még azelőtt is megcsinálhatod, hogy elindult a „The test of the hashishin” küldetés. Emet éppen egy háztető teraszán sütteti magát és vizipipázik. Elbeszélgetve vele megkér, hogy hozd neki egy kis speciális füvet Lagoból, mert ő is onnan jött Ishtarba és szerinte a helyi fű csapnivaló. Lagoban könnyen megszerezheted a csomagot, ha megcsinálod Rasulnak a „Bloody bloodflies” küldetést. Add a csomagot Emetnek és kész a küldetés. Miután odaadtad a csomagot Emetnek, ő támogatni fog téged a tesztben, ennek egyébként sok gyakorlati haszna nincs, mert repu-t nem kapsz a támogatásáért, mert azt már megkaptad a jelen küldetés teljesítéséért. (Ugrasaltól kapsz egy kis XP-t.)

Arena fight. - Aréna harc.

Amikor még nem kezdted meg a „The test of the hashishin” küldetést és szeretnél legálisan harcolni valakivel kicsit, Kasim a helyi aréna főnöke egyszerűen elzavar, mondván itt csak helyiek harcolhatnak, átutazók nem. Ám mielőst beindul az imént említett küldetés és megkéred Kasimot, hogy teszteljen, rögtön megenged neked egy kis harcot az arénában. Az első ellenfeled Makas lesz, zúzd le és kész a küldetés. Kérd a következőt...

Arena fight. - Aréna harc.

Feltűnően hasonló jelen küldetés címe az előzőhöz, de azért kicsit más a kettő. Itt most Musan lesz az áldozatod.

Arena fight. - Aréna harc.

Három a magyar igazság, de most Emet lesz a szenvedő alany. Ha megverted, akkor Kasim támogatni fog téged a tesztben.

Bring ten magic ore blanks to Sven the smith. - Hozz tíz mágikus ércöntvényt Svennek, a kovácsnak.

Sven a kovács, aki az aréna mellett dolgozik, megkér, hogy szerezz neki tíz mágikus ércöntvényt. Szerezz, add neki oda és kész a küldetés. Ha nagyon akarod bevonhatod a küldetésbe Muntasírt is, a kereskedőt.

The valuable bowl. - A becses tál.

Nézz ki egy kicsit a városon kívülre miután elindult a „The test of the hashishin” küldetés. Asam rögtön le is állít a főkapun kívül és tudtadra adja, hogy azért, mert ő maga a kapukon kívül áll, attól még ő is adhat feladatot neked. Ad is mégpedig, hogy szerezz vissza Zarkostól egy remek kis tálat, ami nagyon fontos Asamnak. Ha nem találkoztál volna Zarkossal ő bőven városon kívül táborozik pár hashisinnel a várostól kb. északra egy páлмаerdőben. Még nem mondtam, de Zarkos az egyik riválisod a „The test of the hashishin” küldi során. Keresd meg Zarkost, mondd el neki, hogy te is nyomulsz Zubennél a kiválasztottságért majd ezt követően véd

meg magad, mert Zarkos rövid úton szereti elintézni riválisai sorsát. Verd el, vedd el tőle Asam tálját, azt add vissza Asamnak és kész a küldetés. A tesztben ezzel újabb 10 reput gyűjtöttél be Ishtarban.

Zarkos. - Zarkos.

Nos, Asam másik kérése, hogy ha már úgyis arra jársz, öld is meg Zarkost, ha nem gond. Javaslom, ne csinálj lelkiismereti kérdést a dologból, mert +5 repu jár Ishtarban Zarkos megölésért, kezeld le funkcionális módon a kérdést. Különben is ő is megölt volna téged, ha lett volna esélye leverni, akkor meg már...

Take Nefarius to the tomb of Haran Ho. - Vidd Nefarius Haran Ho sírjához.

Nefariust Varant észak-nyugati részén találod, amint éppen Haran Ho krónikáit tanulmányozza. Segítened kell neki megkeresni a sírt, melyről az a hír járja, hogy a közelben van. Attól a helytől, ahol vagytok, északra találod meg. Van egy kiszáradt oázis nem messze tőletek. Ezen átvágva elég sok hiénával akadsz össze - ezért érdemes előre megtisztítani az utat -, majd egy dombra felérve meglátod a sír őrét: egy vízköpőt.

Secrue the tomb! - Biztosítsd a sírt!

Amikor megérkeztek Nefariusszal, megkér, hogy biztosítsd a sírhelyet. Ez annyit jelent, hogy a bent kapirgáló 5 tárnárakot lenyomod. Bementek Nefariusszal és kész is a feladat. (Ennyi lenne, de lehet, hogy Nefarius nem száll le rólad egy bug következtében.)

The fight with Surus. - A harc Surusszal.

Hát igen, ő a másik vetélytársad. Ahogy írtam korábban Surus nem egy egyszerű tag. Mindenféle jöttmentnek elmond, mikor szóba jön, hogy te szeretnél esetleg Zuben embere lenni. Amúgy nem segít, és sokat elárulóan elmorzsolja még párbeszédetek végén, hogy majd meglátjuk, hogy te leszel-e a kiválasztott. Ezt követően a hátad mögött Surus felbérrel egy rakás hashisin bérgyilkost, hogy tegyenek el láb alól. Amikor egyébként majd kijössz a városból Asam figyelmeztet is, hogy valakinek mintha böknénk a csőrét a városban és, hogy idekinn veszély leselkedik ránk. Azt konkrétan akkor tudjuk meg, hogy mi a veszély, amikor erre-arra (még Nordmarban, Xardas tornya környékén is) hashisin bérgyilkosok támadnak ránk. Miután megölünk egy ilyen bandát találunk az egyiküknél egy levelet, melyben Surus 1000 pénzt ajánl a fejünkért. Na innen tudjuk meg, hogy Surus egy aljas kis fickó és ha van egy kis önérzetünk, akkor ezért lebüntetjük a pasast. Ha nincs akkor is büntessünk, mert 5 repu jár érte Ishtarban. Öld meg és vége a küldetésnek.

The wells outside the city. - A város környékén lévő kutak.

Makastól kapod a küldetést, szintén miután már fut a „The test of the hashishin”. Makas bemondja, hogy bizony szerinte az egész teszt felesleges őt nem is érdekli a dolog, de menj ki a városon kívülre, ott keresd meg Kafat neki talán lehet segíteni. Kafa a város mellett ücsörög, tőle nem messze pedig Giacomo. Őket állandóan sakálok zargatják, ezeket a sakálokat ki kellene irtani a környékről. Amikor odaérsz Kafához és elmondod neki, hogy Makas küldött, rögtön teljesül is a küldetés, de lesz folytatása...

Jackal attack! - Sakál támadás!

Éppen beszélgetsz kicsit Kafával a sakálokról, mikor a társalgás tárgyai megjelennek és Kafa táborára támadnak. Meg kell ölni a sakálokat, úgy hogy Kafa is megússza és a küldetés kész.

More jackals! - Még több sakál!

Kafa éppen nyúlna a dugóhúzóért örömeiben, mikor meghallja, hogy nem messze Giacomoékat is sakálok támadták meg. Futás oda, mert éppen nem egy Krush Tarach hossza a távolság közted és a sakálok között. Le kell ölni a sakálokat és jó lesz.

Three pack leaders. - Három falkavezér.

Ez a küldetés is a két úriember kapcsán jön. Feladatod, hogy öld meg a környéken lévő többi sakált is. Neked annyi a dolgod, hogy ezt megteszed, persze a küldetés ki van hegyezve arra, hogy a három falkavezért öld meg, de ha már ott vagy nyilván nem hagyod ott a többi sakált. Ha megölted a harmadik falkavezért is kész a küldetés.

Potions for the slaves! - Italok a rabszolgáknak!

Karmok, a rabszolga kér tőled 20 gyógyító italt a rabszolgáknak... szerveződik a lázadás... Add oda a 20 italt és kész a küldetés +3 nomad repu jár érte.

Arm the slaves! - Fegyverezd fel a rabszolgákat!

Karmoknak kellene három köteg fegyver is, adj neki azt is +3 nomad repuért megéri.

The tribute of the temple. - A templom sarca.

Zuben egy újabb küldetése a tesztelés közepette. Elég komoly összeget kell elhoznod Bakaresh templomából, pontosan 5000 aranyat. 3 éritett bakareshi mágus van, akiktől a pénzt összeszedheted. Amul, Sigmor és Tizgar. Mellesleg elég komoly repu. hozama van, pontosan +10 ishtári repu.

Find out for Zuben what Xardas is planning. - Derítsd ki mit tervez Xardas, és mondd el Zubennek.

Ez a küldetés hivatalosan főküldetés, de mivel Zuben adja és egész eddig azért küzdöttünk, hogy végre adjon neked küldetést most érdemes lehet leírni, miért is kellett neked megnyerni a hashasinok tesztjét. Zubent többek között nagyon érdekli, miért ásnak az orkok gőzerővel a sivatagban, és úgy érzi Xardasnál találja meg kérdéseire a választ, téged pedig megbíz azzal, hogy derítsd ki mit tervez Xardas. Beszélj Xardassal Nordmarban, majd mondd meg Zubennek, amit megtudtál és vége a küldetésnek. Ezen küldetést követően Zuben még ad két küldetést, de azokat már tényleg nem ide kell leírni, szigorúan a fő küldetések kifejtéséhez...

Liberate Ishtar! - Szabadítsd fel Ishtar!

A jól ismert módon támadj le egy hashisint nyilvánosan, és már megy is a felszabadítás. Egyszer megroppannak a városvédők és onnantól már jó a helyzet.

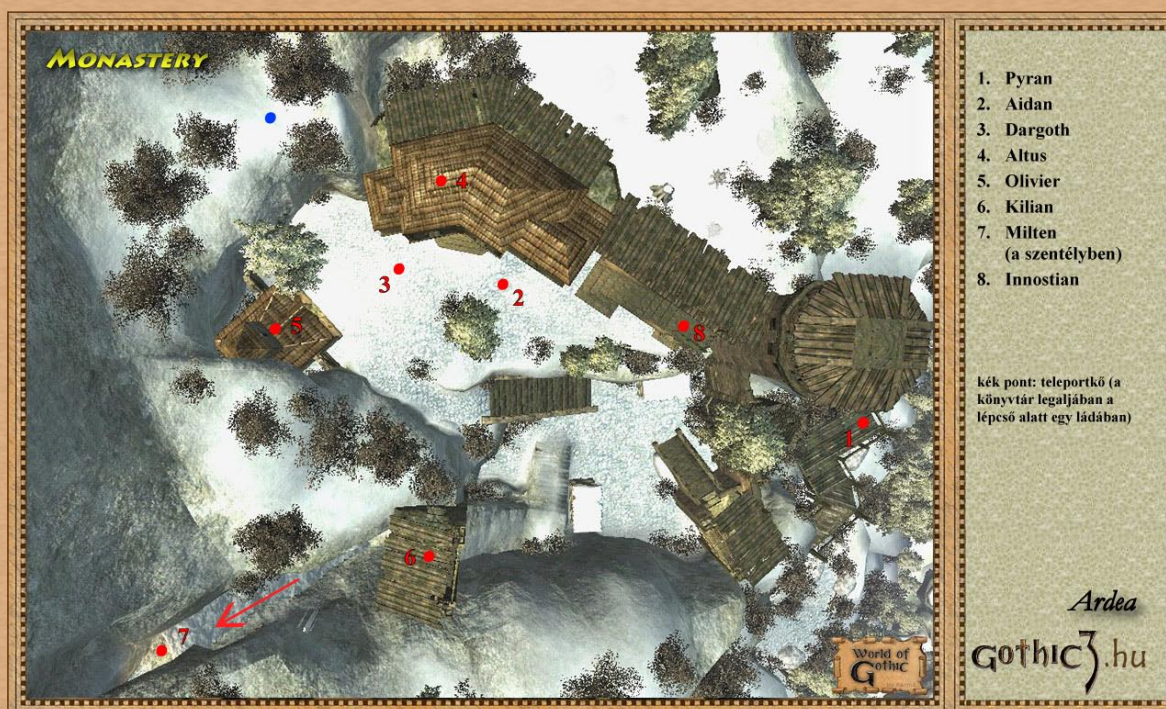
Customs in Varant. - Varanti vám.

Ishtarral szemben amikor megölöd a 3 gyilkost, akkor a tetemüket átkutatva levelet találsz, amiből kiderül ki a felbújtó. Így kezdődik a küldetés. Ugraslnak kell megmutatnod a levelet és ő megkér intézd el az ügyet. Tehát nyomás Surussal végezni kell.



Monastery - Monostor

(deadbizkit)



A monostor északon található. Sokat hallottál már róla valószínű a játék során, mire idáig eljutsz. A tűzmágusoktól sok érdekes információt megtudhatsz. Egy úton tudod megközelíteni, mégpedig ha a Tűz klán felől jössz, mert délről, nem az úton haladva elég esélytelen.

Itt található a híres Innos oltár, amiben a 12 tűzkehely felszentelhető. Sőt ide zárandokolt Milten barátunk is. Nem csoda, ő is a rúna varázslatok visszaállításával foglalkozik. Fogsz tőle majd kapni egy kelyhet.

A teleportkövet majd a főmágus épületében találod meg, a tiéd csak rakd el! Bár én már a teleport kövekkel nem 1x megjártam, ezért mindig azt tanácsolom, hogy akkor tegyétek zsebre amikor senki nem látja.

Mana potions for Pyran. - Mana italok Pyrannak.

Ahogy megérkezel a kolostorba, első emberként fogsz Pyran mágusba belefutni. Elpanaszolja, hogy fogytán a mágikus ereje és kellene neki némi mana ital, hogy feltöltődjön. A küldetés, amit ad mindösszesen 5 mana ital átadásáról szól, biztos vagyok benne, hogy alapba lesz nálad annyi. Ha épp nincs 5 mana italod, akkor bárhol szerezhetsz, főzhetsz neki. Add oda az 5 mana italt és kész is a küldetés.

Bring Aidan the secret of the druids. - Hozd el Aidannek a druidák titkát.

Ezt a küldetést Aidantól fogod megkapni, aki nagyon szorgalmas ember: egész álló nap sepregeti a kolostor udvarát. Miután elbeszélgettél vele, kiderül, hogy a druidák felől érdeklődik erősen, leginkább a titkuk érdekelné. A küldetést csak úgy tudod megoldani, ha már jártál a Farkas Klánnál és ott valamilyen interakcióra léptél már Bogirral. Ez azért fontos, mert Aidan küldetését akkor tudod csak megoldani, ha már megszerezted Bogirtól a farkas druida követét, ugyanis ezt kell odaadni Aidannak. Bogirtól a követ javasolom, úgy szerezd meg, hogy teljesíted nála a „Kill the White Ripper!” küldetést, ami a Farkas Klán küldetéseinek ki lett már fejtve. Ha megvan a kő, add oda Aidannak és kész a küldetés.

Mana plants for the monastery. - Mana növények a monostor számára.

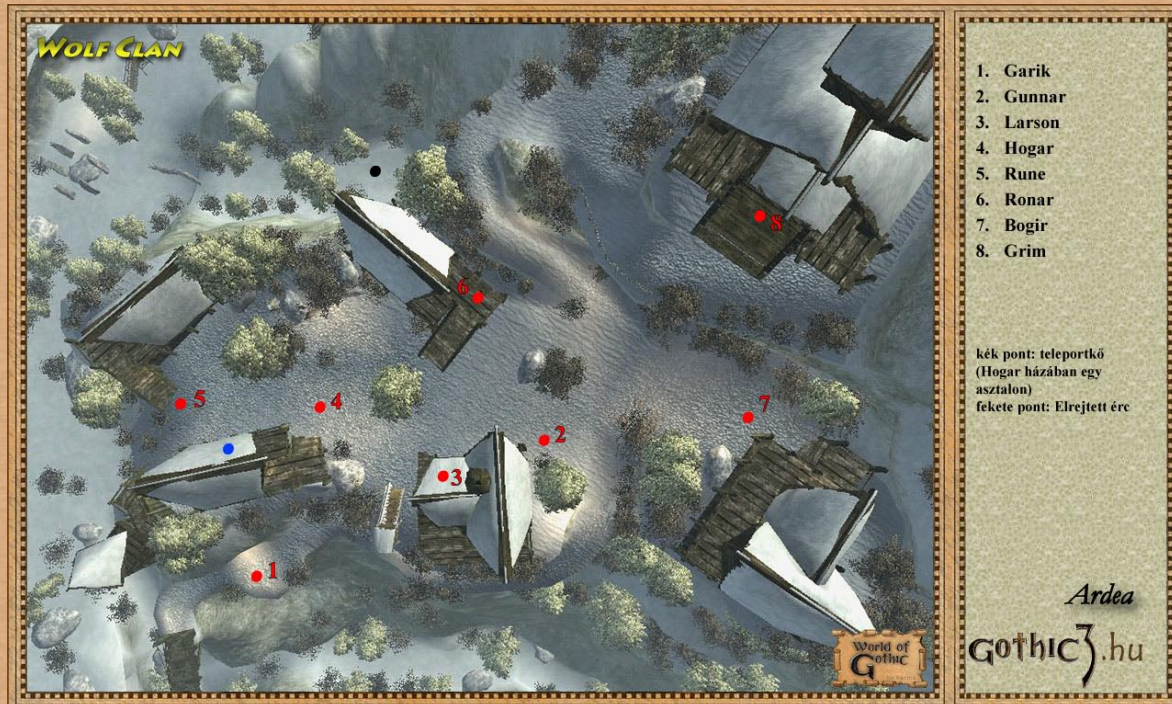
Remélem eddig nem mana növényekkel pótolod elvesző manádat, mert akkor sétálgatnod kell egy keveset a vadonban, illetve kereskedőkhöz. Azért írtam ezt, mert a küldetés teljesítése - a küldetést amúgy Innostian, a kolostor egyik alkímistája adja - 50 db mana növény átadását igényli. Ha megvan az 50 mana növény, add oda Innostiannak és kész a küldetés.

Find Akascha's tomb! - Találd meg Akascha sírját!

A küldetés a kolostorban Daragoth mágushoz kapcsolható. Akascha kriptája az egyik a hat nordmari hős kriptája közül. Beszerezhetsz a Tűzklán vezérétől, Kerthtől egy térképet, amely tartalmazza a hat kriptá helyét Nordmarban. A küldetés azonnal teljesül, hogy belépsz Akasha kriptájába. Mondjuk az a kb. húsz csontváz a kriptában nem fog szívesen betessékelni, de hát aki rendelkezik már annyi rutinnal a Gothic 3 világában, hogy Nordmarban kalandozik, az pontosan tudja miként kell megfelelően lekezeln az ilyen szituációkat!

Wolf Clan - Farkas Klán

(deadbizkit)



Észak első városa a vadászok városa. Szelídített farkasok és jég gölem őrök teszik nagyon élvezetessé a kis várost. Ahogy átérsz a hídon, rögtön belefutsz Garikba, aki feltartóztat, egy kicsit elbeszélgettek, és felvilágosít, hogy járt erre Xardas.

Garik needs booze. - Gariknak pia kell.

Amint átérsz a városkához vezető hídon, találkozol Garikkal. Hosszas kérdezősködés után csak elmondja, mi bántja, jól esne neki egy kis innivaló! Adj neki egy kis italt (én Nordmar Nogginfog-ot adtam neki) és kész a küldetés.

Ham for the woodcutters. - Sonka a favágóknak.

A küldetést Rune adja a klán városkájában. A feladat, hogy vigyél a favágók táborába minden embernek (5 fő) egy-egy sonkát, persze a sonkával rendelkezned kell. Ahogy kiérsz a városkából és átmész a hídon, egyenesen menj tovább, hamar odaérsz a favágók táborához. Adj mindenkinek sonkát és kész a küldetés! Menj vissza a városba és beszélj Rune-al, innentől kezdve „emberszámba” fog venni!

Kill the sabertooths outside the woodcutters' camp. - Öld meg a kardfogúakat a favágók tábora közelében.

Ezt a küldetést a favágók táborában veheted fel Corwyntól. Ha háttal állsz a favágók táborának, akkor az út túloldalán lévő dombnak nekiindulva találod meg a kardfogúakat. Öld le őket és kész a küldetés. Érdemes beszélni tetteдрől utána Corwinnal és Rune-al is.

Duel with Hogar. - Párbaj Hogarral.

Ahogy beérsz a városkába, belefutsz Hogarba, vele kell megmérkőznöd, ha akarsz. Verd le, és kész a küldetés. (Én a harcot becsületből választottam, nem pénzért.) Egyébként, ha megvered utána nem fog haragudni rád! Ez olyan arénaharc féle, aréna nélkül. Pont ezért vigyázz hová suhintasz, nehogy mást is eltalálj.

Free the bridge in the north. - Szabadítsd fel az északi hidat.

Grimtől veheted fel a küldetést. Le kell ölni néhány ork harcost az említett hídnál és kész a küldetés. Nem egyszerű amúgy a küldetés, mert sok északi farkas, troll, és a hídnál még két ork sámán is vár. Érdemes előre minél többet megölni, mert ha ez Hogarral teszed (lásd következő küldetés). Akkor még az ő életére is vigyáznod kell, ami melleleg nem egyszerű feladat.

Go to the southern bridge with Hogar. - Menj a déli hídhoz Hogarral.

El kell menni Hogarral a déli hídhoz és kész a küldetés. Persze ez nem is ilyen egyszerű, mert még a hídon túl is vannak vadállatok! Egy kis kunyhóig meg sem áll, ami majdnem HammerClan (Pöröly klán) mellett van. Ezt csak akkor vehetjük fel, ha a még nem öltük meg a hídnál azt a pár orkot. (kieg. Ardea) (Itt jegyezném meg, hogy Hogar házában van a farkas klán teleport köve. Én már akkor találtam meg, amikor Hogar már az új helyén tanyázott, ekkor már nem volt gubanc, szóváltás és tolvaj szitkozódás. Azért, mint mindig itt is ügyelj lopakodva, vedd el.)

The druid stone of the wolf. - A farkas druida köve.

Bogir, a városka legjobb vadásza el fogja panasolni, hogy úgy érzi nincs már sok ideje hátra meg fog halni. Mindemellett van egy druida köve, amit ha meg szeretnél szerezni, meg kell csinálnod Bogirnak a „Kill the White Ripper!” küldetést. Ha ezt megtetted tied Bogir druida köve, a küldetés lezárva.

Kill the White Ripper. - Öld meg a Fehér Kaszást.

A White Ripper-t Bogir beharangozza neked, mint egy nagyon masszív ellenfelet. Valójában egy közönséges farkas, csak tovább tart megölni. Egy probléma mondjuk, van vele, nehéz belebotlani, de ha megtaláltad, akkor nem fog semmi nehézséget okozni a leölése. Ha leölted menj vissza Bogirhoz és kapod is a druida követ!

Hunt the white shadowbeast. - Ejtsd el a fehér árnyékfutót.

Miután Bogir neked adta a druida követ, elindul a vadonba, hogy meghaljon. Ez egy jó dolog ne is foglalkozz vele, elvégre ő tudja. Aztán majd később, amikor bolyongsz Nordmar vadonjában, előbb-utóbb ismét bele fogsz botlani Bogirba csak éppen harcban fog állni a Fehér Árnyékfutóval. Öld le a Fehér Árnyékfutót és kész a küldetés.

Take Ronar to his hunting cabin. - Vidd Ronart a vadászkunyhójához.

A városkában Ronar megkér, hogy menjetek együtt a vadászkunyhójába, ami nincs messze a Farkas Klán városkájától. Menj utána és ha megérkeztek a kunyhóhoz kész a küldetés.

Looking for ore with Larson. - Érckutatás Larsonnal.

A városkában Larson adja a küldetést, mégpedig, hogy menj vele egy ércbányába! Kísérd el és ha élve megérkeztek a bányába kész a küldetés. (Ezt csak azután kapjuk meg, miután a Pöröly klán érckohóját felszabadítottuk és érckohászok akarunk lenni. Ekkor kapunk egy küldetést, hogy kell a három érckohász beleegyezése. Larson az egyik.)

Bag the deers on the plateau. - Ejtsd el a szarvasokat a fennsíkon.

A küldetést Hanson fogja adni a vadonban. Elmondja, hogy a fennsík, ahol vagytok a legjobb vadászterület egész Nordmarban, ha az ember szarvast akar lőni. Ezt követően megbíz, hogy vadászd le az összes szarvast a fennsíkon. Tégy ennek megfelelően, amint le vadásztad az utolsó szarvast is, kész a küldetés.

Take the ice wolf skins to the Wolf Clan. - Vidd a jégfarkas prémeket a Farkas klánhoz.

Hanson adja a küldetést. Kapsz tőle pár farkasprémet azzal a céllal, hogy vidd el őket Runenak a városkába. Tégy így és kész a küldetés.

Eliminate the orcs' war party. - Pusztítsd el az orkok harci csapatát.

Az orkok rátelepedtek Nordmarra is és ellehetetlenítik az ott élőket. Egy ilyen ork csoportosulás felszámolását kéri tőled a vadonban együtt táborozó vadászok (Jensgar, Lisk. és Jorn). Öld meg az orkokat a közelben és kész a küldetés (a vadászoktól nem messze lesz egy lejárát a Sildenbe vezető hágóhóz).

Pelts for Jensgar. - Prémek Jensgarnak.

Jensgar kér tőled 30 jégfarkas és 10 bölény prémet. Ezekből az állatokból rengeteg van Nordmarban, semmi nehézséget nem okoz beszerezni a prémeket. Add oda a prémeket Jensgarnak és kész a küldetés.

Follow Greypelt to Xardas's tower. - Kövesd Szürkehátat Xardas tornyához.

Szürkehát nem más, mint Hanson idomított farkasa és barátja. Hanson mondja neked, hogy ha adsz egy kis húst Szürkehátnak, akkor megmutatja az utat Xardas tornyához. Adj Szürkehátnak egy kis húst (Ez egyébként külön küldetesként szerepel: „Meat for Greypelt”), és már mehettek is. A küldetésnek a toronyhoz érve lesz vége.

Meat for Greypelt! - Hús Szürkehátnak.

Amint felvette a „Follow Greypelt to Xardas's tower!” küldetést, rögtön adhatod is a húst Szürkehátnak, aki ezután elvisz a toronyhoz..

Goblin attack. - Goblin támadás.

Nordmarban a goblinhordák elég szép számban fellelhetőek. Az egyik ilyen horda legyilkolásával automatikusan küldetést teljesítesz, én legalábbis nem tudtam a küldetést senkinél felvenni. A szóban forgó goblincsapat a Xardas tornya felé vezető úton, Hanson kunyhója közelében tanyázik.

Jorn needs exploding arrows. - Jornnak robbanó nyilakra van szüksége.

Jorn megkér arra, hogy szerezz neki robbanó nyílvevőket. Vibald tud neked ebben segíteni ő is kint van a városon kívül. Jorn északkeletre van a farkas klántól az út mentén. Majdhogynem közvetlen Wolf Clan mellett. Tőle északabbra van (közvetlenül a Pöröly klán alatt egy mélyedésben) Vibald, akit kitagadott a klán, mert mindent felrobbant. A lényeg igazából 12 nyílvevő, ami, ha szerencséd van, nálad is van. Add oda és nem is kell Vibalddal foglalkozni.

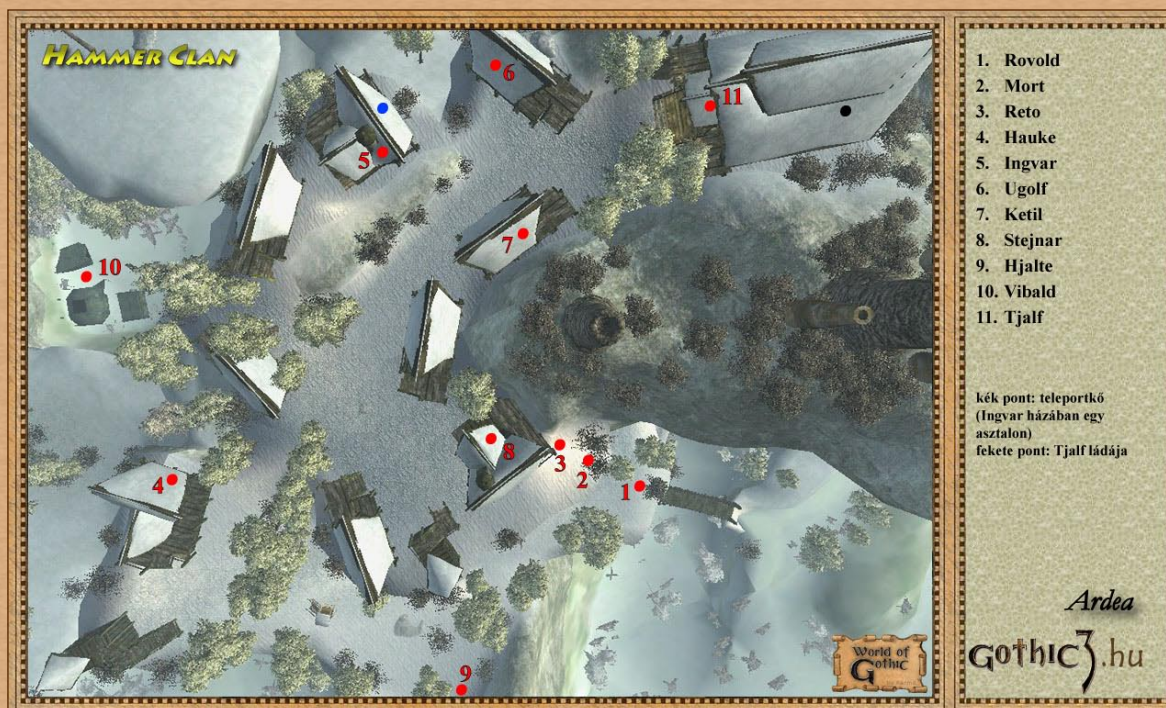
Kill Uglutz Potbelly. - Pusztítsd el Potrohos Uglutz-ot.

Ahogy a vadászoktól elindulunk a Pöröly klán felé, belefuthatunk egy jókora csapat goblinba, akik egy nagydarab ogre pártfogásában állnak. Őt úgy nevezik: Potrohos Uglutz. Nem tudom, ki adja a küldetést, mert mire adná, addigra már kész volt. (Ardea)



Hammer Clan - Pöröly klán

(Quler)



Pöröly klán lehet a második tábor, amit Nordmarban megcsinálhatunk. Lesz itt is rengeteg küldetés, de van olyan is, amit a játékbeli bug miatt nehezen vagy egyáltalán nem lehet teljesíteni. De ha lesznek még javítások, akkor talán már nem lesz ilyen gond. Kezdjük is neki.

Kezdjük az egyszerű küldetésekkel.

Go to the prospectors' camp with Hauke. - Menj a bányakutatók táborához Haukeval.

Hauke elmeséli, hogy van egy bányakutatókból álló csapata, és megkér minket, hogy kísérjük el a bányához. Természetesen nem tudunk ellenállni a felkérésnek és elkísérjük a fickót. Annyi a dolgunk, hogy életben tartsuk Haukét, amíg oda nem érünk. Vagy lepucolhatjuk előtte az utat.

Kill the minecrawler in the prospectors' camp. - Öld meg a tárnarákot a bányakutatók táborában.

Mikor odaérünk Haukéval a bányához, meglátjuk bent a tárnarákot, aki elfoglalta. Annyi a dolgunk, hogy megöljük a dögöt, és kész. Hauke persze hálálkodni fog nekünk. Ha lehet, ne dumcsizzunk Haukéval, ha odaértünk, hanem rohanjuk be, vágjuk le azt az egy tárnarákot, így megmentünk két nevesített NPC-t, akik az életüket egy-egy jó marék ércel köszönik meg. Ezután már lezárhatjuk a témát Haukéval. (kieg. Ardea)

Hauke needs ore. - Haukenak ércre van szüksége.

Hauke elmeséli, hogy ő a legjobb bányakutató a vidéken, és hogy minket is betanítana, ha adunk neki mágikus ércet. Pontosan 10 ércrögöt kell neki adnunk, és kész is a feladat. Eddigre valószínű, hogy mindenki kibányászott ennyit, de ha nem, akkor el kell menni keresgélni. Nem nehéz, mert van egy pár ércelér elszórva Nordmarban.

Ketil needs 12 bisonskin. - Ketilnek 12 bölénybőrre van szüksége.

Ketil elmeséli, hogy vár egy bölénybőr szállítmányra, de nem nagyon akar megérkezni, így nem tud kereskedni. Megkér minket, hogy szerezzünk be neki 12 bölénybőrt, amiért kapunk összesen 12 mágikus ércrögöt. Nem rossz biznisz. Mindegy neki, hogy honnan szerezzük be. Megvehetjük a Farkas klánnál Runetól, vagy, ha már útközben leöltünk párat, akkor már oda tudjuk neki adni. Ennyi.

Making booze with Ugolf. - Piakészítés Ugolfal.

Ugolf elmeséli, hogy annak idején elveszített egy fogadást, és hogy már nem jár vadászni. Most már csak

piafőzéssel foglalkozik. Ki is fejlesztett egy nagyon erős piát, amit még ő sem tud úgy meginni, hogy talpon maradjon. Mi is ki szeretnénk próbálni a piát, de már nincs neki több. Közli, hogy ha megszerezzük neki a szükséges hozzávalókat, elkészíti nekünk az úgynevezett alagútdörgő nevű piát. Kapunk is tőle egy listát, hogy mit kell beszereznünk. Kell neki 20 piabogyó, 2 tárnarák olló és 2 mágikus érc. Ha ezek megvannak, akkor csak odaadjuk neki és kész.

Tunnelrumbler. - Alagútdörgő.

Kész a pia, már csak annyi a dolgunk, hogy megisszuk. Csak az a bökkenő, hogy elsőre, ha nem tudjuk, mi kell ahhoz, hogy talpon maradjunk, nagyokat fogunk nézni. De elárulom, hogy 200-as állóképességgel meg tudjuk inni a piát a nélkül, hogy padlót fognánk. Ennyi volt. Ha meg tudtuk inni a piát, akkor Ugolftól megkajuk a receptjét, amivel bármikor el tudjuk készíteni. Ezután Ugolf csatlakozik hozzánk, ha akarjuk. A bánya elfoglalásához még jól jöhet.

Ore for Ugolf. - Érc Ugolfnak.

Ugolf elmondja, hogy annak ellenére, hogy már nem harcol, tudna minket tanítani, de adnunk kell neki ezért 50 db mágikus ércet. Azt is elmondja, hogy az ércbányájukban, amit mellesleg elfoglaltak az orkok, találunk egy pár ércetért. De nem lesz nehéz beszerezni a kellő mennyiséget. Annyi a dolgunk, hogy adunk neki 50 db mágikus ércet, és kész is. Ugolfnál informálódhatunk az orkokról, aranyról vagy mágikus ércről (egy téma választható).

Hjalte is thirsty. - Hjalte szomjas.

Hjalte az egyik toronyban őrködik. Ha elmegyünk hozzá, informálódhatunk némi ellenszolgáltatásért cserébe. Először is csak akkor ad némi infót, ha adunk neki egy piát, mindegy, hogy melyet. Bár az alagútdörgőt még nem próbáltam. Lehet, hogy ő is kifeküdne tőle. Adjunk neki egy piát, és már informálódhatunk is a helyzetről.

Hjalte is hungry. - Hjalte éhes.

Ha még tovább akarunk informálódni, akkor adnunk kell Hjalténak sült húst is. Ezt nagyon poénosan adja elő: úgy csinál, mintha hallana valamit, és utána mondja, hogy csak a gyomra korog. Adjunk neki egy sült húst, és kész. Hjalténál is informálódhatunk az orkok helyzetéről, aranyról vagy mágikus ércről (egy téma választható).

Bridge orcs. - Orkok a hídon.

Amikor megkérdezzük Hjaltét vagy Ugolfot az orkokról, akkor elmondják, hogy a táborba vezető hídjuk alatt táborozik öt db ork. Mi persze gyorsan felkeressük őket, és végzünk velük. Ha megöltük mindet, akkor kész a küldetés. Ha visszamegyünk Ugolfhoz, kapunk tőle egy gyógyitalt. Ennyi.

Hidden ore. - Titkos érc.

Ha beszélünk Ugolffal arról, hogy hol lehet mágikus ércet találni, akkor elmondja, hogy a Farkas klán bejáratától nem messze egy eldugott kis völgyben van néhány érc telér. A völgyben lesz egy árnyékbestia is, aminek lehet látni a véres lábnyomát. Lesz ott egy kidőlt fa is, amin fel tudunk menni a völgybe, amit kettő kardfogú tigris őriz. De nem lesz gond őket lenyomni. Ha felmentünk a kidőlt fán, akkor lesz kész a küldetés.

Tjalf's chest. - Tjalf ládája.

Amikor beszélünk Ugolffal vagy Hjaltéval arról, hogy honnan lehetne aranyat szerezni, akkor elmondják, hogy a főnökük ládjában van belőle bőven. Ezt a feladatot két módon is megoldhatjuk. Vagy ellopjuk a láda tartalmát, amiért kapunk +1 tolvajlás pontot, vagy amikor felszabadítottuk az ércbányát (amit majd később), Tjalf ajánlja fel nekünk a ládjában lévő 1000 aranyat. Oda is adja a ládája kulcsát. Az a lényeg, hogy mindenképpen ki kell venni a láda tartalmát, hogy kész legyen a feladat.

Stejnar's armor. - Stejnar páncélja.

Stejnar az egyik kovács a Pöröly klánban. Elmeséli, hogy ha szeretnénk, akkor csinál nekünk egy nordmari páncélt, de ehhez szereznünk kell neki 100 db mágikus ércet. Ahhoz, hogy megszerezzük a 100 db-ot, elég

részletesen körül kell néznünk Nordmarban. Az ércbányából is szerezhetünk, miután elfoglaltuk, meg majd lesz néhány olyan küldetés is, ahol egy NPC fog minket elvezetni az érchez. Az a lényeg, hogy szerezzünk 100 db mágikus ércet, és adjuk neki oda, amiért kapunk egy könnyű nordmari páncélt. Ennyi.

Free the furnace. - Foglald el a kohót.

Amikor beszélünk a klán vezetőjével, Tjalffal, akkor elmeséli, hogy elfoglalták az orkok a mágikus ércbányájukat. De szomorkodik, hogy még nem sikerült visszafoglalniuk, mert nincs elég emberük. Mi persze örömmel segítünk, ezért Tjalf közli, hogy menjünk el Retóhoz, aki elmondja, hogy miként tudunk segíteni. Tegyük így. Reto is elmondja, hogy az orkok bevették magukat a bányába. Elmondja, hogy nem tud nekünk embert adni, mert neki sincs elég, de ha akarunk, akkor nekivághatunk egyedül is. De így nem olyan szép a bánya elfoglalása szerintem. De ha mégsem akarnánk egyedül nekimenni az orkoknak, Reto beosztja mellénk Mortot, aki segít nekünk embereket toborozni a harchoz. Ha megszereztük az embereket, akkor a bánya alsó bejáratánál kell támadnunk Reto szerint. Ő meg az emberei pedig az itteni bejáratnál kezdik el támadni az orkokat. Így két tűz közé kerülnek az orkok. Ha teljesen kipucoltuk a bányát, akkor kész a küldetés. Ha végeztünk, és visszamegyünk Rovoldhoz, aki a hídnál örökdi, kapunk tőle 10 db mágikus ércet. Nagyon sok ork harcos, felderítő és sámán lesz a bányában, úgyhogy szerintem jobb, ha beszerzünk néhány bajtársat.

Ez következik most.

Follow Mort to the Fire Clan. - Kövesd Mortot a Tűz Klánhoz.

Mort az, aki el tud minket vezetni a Farkas klánhoz, a Tűz klánhoz, meg a bánya alsó bejáratához, ahonnan majd támadnunk kell. Először elmehetünk a Tűzklánhoz, ha akarunk, de a sorrend mindegy. A Tűzklánból csak egy embert tudunk beszervezni, méghozzá Thoraldot. Csak annyi a dolgunk, hogy követjük Mortot a Tűzklánig, és életben tartjuk. Csak akkor lesz kész a feladat. Itt jegyezném meg, hogy nálam előfordult az, hogy Mort egyszerűen bement a sziklafalba, és eltűnt, így nem tudtam teljesíteni ezt a feladatot. Ez is biztos egy bug, a lényeg ugyanaz. Thoraldot küldjük el a bánya alsó bejáratához, a gyülekezési helyre. Magától elmegy oda.

Follow Mort to the Wolf Clan. - Kövesd Mortot a Farkas Klánhoz.

Másodikként Morttal elmehetünk a Farkas klánhoz embereket toborozni. Mikor beszélünk a klán vezetőjével, Grimmel, hogy mi a helyzet, akkor közli, hogy a táborbeli emberekből nem tud adni, de ha majd visszatértek a vadászok, akkor közülük kettőt elvihetünk magunkkal. De ha nem akarjuk megvárni, akkor segítsünk nekik vadászni, akkor előbb hazaérnek, mondta Grim. A szóban forgó vadászok Jorn, Lisk meg Jensgar. Velük már találkozhattunk, amikor a Farkas klán küldetéseit csináltuk. Jorn és Lisk szívesen segít nekünk elfoglalni a kemencét. Küldjük el őket is a bánya alsó bejáratához, ahonnan majd támadni fogunk. Maguktól elmennek oda.

Akkor eddig már öten vagyunk, de én beszerveztem még Ugolfot is, így lettünk hatan. Ez már azért egy csapat: Thorald, Jorn, Lisk, Mort, Ugolf és jómagam, vagyis a főhős.

Find a troop to attack to mine. - Szedj össze egy sereget a bánya megtámadásához.

Ha legalább egy embert is találtál akkor szólj Retonak, hogy találtál embereket kezdődhet a csata.

Follow Mort to the lower mine entrance. - Kövesd Mortot a bánya alsó bejáratához.

Most már megmondhatjuk Mortnak, hogy vigyen minket a gyülekezési helyre. Még mindig vigyáznunk kell az egészségére. Csak annyi a dolgunk, hogy elkísérjük épségben Mortot a bánya alsó bejáratáig, és kész a küldetés. Mire odaérünk, már a többiek is ott lesznek remélhetőleg, és megkezdhetjük a támadást.

Kill the boss of the valley. - Öld meg a völgy főnökét.

A bánya megtámadása során, pontosabban a gyülekezési helytől kezdődő kisebb alagút után lévő völgyben, össze fogunk futni a bányában lévő orkok főnökével. De ezt a küldetést nem adja senki, csak amikor sikerül végeznünk a vezérrel, akkor lesz kész ez a küldetés.

Most következnek azok a küldetések, amik után megtanulhatjuk a tiszta mágikus ércből készült fegyver elkészítését a pörölykláni kovácstól, Ingvartól.

Approval from the ore smelters. - Jóváhagyás az érckohászoktól.

Akármelyik klánnál vagyunk, és meg akarjuk tanulni a mágikus fegyver készítését, mindenki a Pörölyklánba küld minket. Ott meg is találjuk Ingvar, aki mestere a szakmájának, és meg is tanítana minket, de ahhoz minden érckohásznak kell a beleegyezése. Egyébként addig nem is kapjuk meg azt a küldetést, amíg nem foglaltuk vissza a bányát. Ingvar elmondja, hogy a farkas kláni Larson, a tűz kláni Kalan és Pedar jóváhagyása kell neki, hogy tanítson minket. Elmegyünk a Farkas klánhoz, ahol Rune elmeséli, hogy Larson éppen nincs ott, mert elment mágikus ércet keresni északra a hegyekbe. Induljunk is neki, és a térkép segítségével meg is találhatjuk. Nincs messze Ronar házától, akit el kellett kísérnünk, amikor a Farkasklán küldetéseit csináltuk. Csak tovább kell mennünk az úton, és meg fogjuk látni Larsont egy tábornútnél. Elmondja, hogy éppen mágikus ércet keres, és tud is egy helyet. Mi meg persze segíteni akarunk neki odáig eljutni. Ezzel teljesítjük az 'Érceresés Larsonnal' című farkaskláni küldetést. Én eddig nem is kaptam meg. Csak most, hogy meg kell szerezni Larson jóváhagyását. Kalan sincs már a helyén. Ő is elment valahova. Induljunk el lefelé a dombon a Tűz klánból, és mikor leértünk, rögtön forduljunk balra. Menjünk le a dombon, ahol lesz egy kardfogú tigris meg még lejjebb jégfarkasok. Nyírjuk ki őket, majd menjünk még lejjebb, és meg fogunk látni egy ork csoportosulást sámánnal együtt. Mindig a sámán legyen az első, akit kinyírunk, mert nagy kárt tud okozni a testi épségünkben. Nyírjuk ki az összes orkot. A fal tövében ott lesz Kalan is. Megköszöni, hogy megmentettük, és persze jóváhagyja, hogy Ingvar tanítson minket. Ha megtaláljuk az általa eldugott kovácsolapácsát, azt is odaadja. A harmadik, és egyben utolsó kovács Pedar, akit a térkép szerint meg is találhatunk. Nincs messze onnan, ahol Ejnar sírja van. A bejáratától nem messze van egy domb, azon felmegyünk, és nemsokára meg is látjuk Pedar házat. Ő nagyon nem akarja, hogy Ingvar tanítson minket, mert az ő előző tanítványai meghaltak, mikor elküldte őket egy fegyver kellékeinek felkutatására. De mi persze meggyőzzük őt, hogy mi nem fogunk belehalni. Ha teljesítünk neki egy küldetést, örömmel adja a jóváhagyását. Ha megvan mindhárom kovács jóváhagyása, akkor visszaballagunk, vagy teleportálunk Ingvarhoz, aki ezek után örömmel tanít minket.

A shadowbeast horn for Pedar. - Egy árnyékfutó szarv Pedarnak.

Ahhoz, hogy Pedar jóváhagyja a tanításunkat, el kell neki hoznunk azt a dolgot, amiért annak idején elküldte a tanítványait. Ezt pedig nem más, mint egy árnyékfutó szarva. Nagyon valószínű, hogy mindenkinél lesz legalább egy darab, mert pont ennyit kell adnunk Pedarnak, hogy teljesítsük ezt a küldetést.

Supplies for Pedar. - Ellátmány Pedarnak.

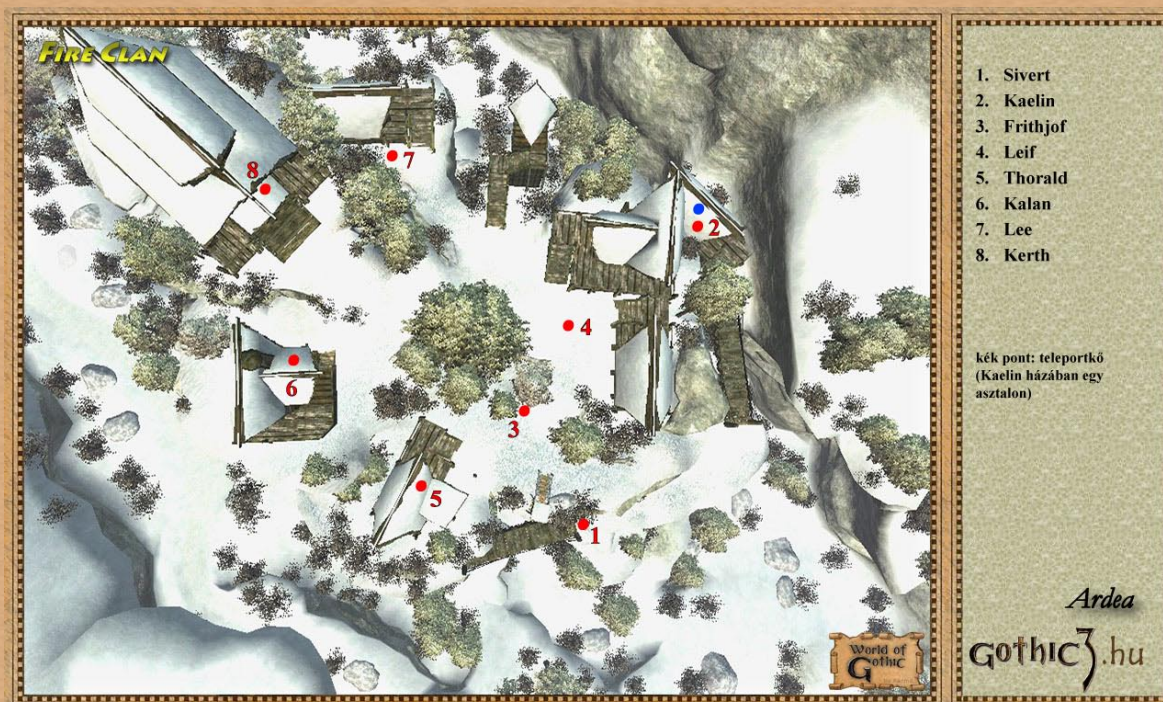
Pedar elmeséli, hogy fogtán vannak a készletei, és megkér minket, hogy hozzunk neki ezt-azt. Pontosabban hoznunk kell neki 20 db jégfarkasprémet és 10 db mágikus ércet. Ezt mind megszerezhettük, mire ideérünk, úgyhogy csak adjuk neki oda, és kész.

Ingvar wants a sword. - Ingvar egy kardot akar.

Miután közöltük Invarral, hogy mindhárom kovács beleegyezett, hogy tanítson, közli még ráadásképpen, hogy tanít, de először csináljunk neki egy nordmari kardot. Meg is kapjuk tőle a kard tervrajzát, de a fegyvert csak akkor tudjuk megcsinálni, ha megtanultuk az ércből készült fegyverek készítését, amihez 25 kovácsolás-pont kell. Ha nincs meg, tanuljuk meg, aztán csináljuk meg a fegyvert, adjuk oda Ingvarnak, akinél ezután megtanulhatjuk a mágikus ércből készült fegyverek készítését, ha már rágyúrtunk a kovácsolásra 50 pontig. Meg ha van 5000 aranyunk.

Fire Clan - Tűz klán

(Quler)



A Tűz klán a harmadik nordmari tábor, amit meg kell csinálnunk. Ennek a tábornak eléggé összetett küldetése van, de megpróbálom úgy leírni a kedves kezdő játékosok számára, hogy érthető legyen. Ez a tábor nem túl nagy, alig van néhány ház, de annál több küldetés. Összesen 26 küldetést kell ahhoz teljesítenünk, hogy teljesen megcsináljuk ezt a tábor. Nekem sikerült 100%-ra megcsinálni, ezért úgy is írom le, hogy másnak is sikerüljön. Na hajrá.

An ancestor stone for Rathgar. - Egy sírkő Rathgarnak.

Ha Faringból jövünk Nordmarba, egyből találkozhatunk Rathgarral, aki elmeséli, hogy egy sivatagból jött fickó, nevezetesen Ali, ellopta az egyik ősi követ. Ez a kő Ejnar köve, amit mi már megszereztünk, mikor Faring küldetéseit csináltuk. Ezt persze örömmel hallja Rathgar, és el is kéri. Adjuk neki oda, és kész is.

Accompany Rathgar to the cave tombs. - Kísérd el Rathgart a barlang sírig.

Rathgar elmondja, hogy el kellene vinni a követ Ejnar sírjához, és ha akarunk, csatlakozhatunk hozzá. Tegyük így, és kísérjük el a fickót a sírhoz. Ha épségben odaérünk, akkor lesz kész a küldetés. Lesz egy pár állat útközben, ezért érdemes előre leölni őket, mert Rathgar sem bírja sokáig, ha megtámadják. Ha meghal a fickó, elbukjuk ezt és a következő küldetést is, úgyhogy vigyázzunk rá.

Ejnar's helmet. - Ejnar sisakja.

Miután szerencsésen odaértünk Rathgarral a sírhoz, megkérdezhetjük tőle, hogy találunk-e kincset a sírban. Erre azt válaszolja, hogy a monda szerint a sisakját is vele együtt temették el. De erről magunknak kell megbizonyosodnunk. Tegyük is így, menjünk be a sírba, ahol már vár ránk rengeteg csontváz-harcos meg persze az élőhalott Ejnar is. Mindenkit bökjünk le, és kutassuk át Ejnart, akinél ott lesz a sisak. Ez a sisak ad néhány bónuszpontot a jég-tűz ellenállásunkhoz, meg még asszem a fegyver ellenállásunkhoz is.

Duel with Sivert. - Párbaj Siverttel.

Mikor odaérünk a klánhoz vezető hídhoz, az első ember akivel találkozunk, Sivert. Először is megkérdezi, hogy barát vagy ellenség vagyunk. Ha azt válaszoljuk, hogy ellenség, akkor kapjuk ezt a küldetést. Csak annyi a dolgunk, hogy leverjük a fickót, és kész is. Ezután már csak üdvözlöl minket a klánnál, aztán mehetünk tovább.

Killing orcs. - Ork kaszabolás.

A második ember, akivel összefutunk, az Kaelin. Az ő háza a híd másik végénél elágazó út végén van. Mikor beszélgetünk vele, elmeséli, hogy rengeteg ork jött át Nordmarba, és meg kellene ritkítani a soraikat. Ekkor kapjuk ezt a küldetést. Menjünk el vele orkokra vadászni. Elvezet minket egy ork csapathoz, akiket ha megöltünk, kész a küldetés. Az orkok között lesz kettő sámán, akikkel jó lesz vigyázni.

Hunting orc with Kaelin. - Orkvadászat Kaelinnel.

Mikor elmeséli Kaelin, hogy szeretne orkokra vadászni, akkor azt mondja, hogy ha akarunk, csatlakozhatunk hozzá. Tegyük is így, és induljunk el közösen vadászni. A küldetés csak akkor lesz kész, ha Kaelin túléli a harcot. Ennyi.

Armor for Thorald. - Páncél Thoralddnak.

Ha kicsit beljebb megyünk a táborba, akkor találkozni fogunk Thoralddal, aki éppen a kardját feni. Mikor beszélgetni kezdünk vele, akkor elmondja, hogy inkább kint lenne az erdőben, és orkokra vadászna, de nincs páncélja, csak egy szakadt ruhája, amiben úgy néz ki, mint egy nő. Ezért mi felajánljuk, hogy szerzünk neki egy páncélt. Azt is megmondja, hogy honnan tudunk szerezni. El kell mennünk a Pörölyklánhoz, és ott Stejnarral kell beszélünk, aki 1000 aranyért ad is nekünk egy páncélt. Ezzel visszamegyünk Thoralddhoz, odaadjuk neki, és kész. Ezután, ha akarjuk, csatlakozik hozzánk.

A teleporter stone for Lee. - Egy teleportkő Leenek.

A táborban összefuthatunk régi cimboránkkal, Leevel, aki még mindig nagyon haragszik a királyra, amiért annak idején behajította a korinisi kolónia börtönébe, annak ellenére, hogy ő volt a legjobb hadvezére. Ezért a fickó azt tervezi, hogy megöli a királyt, de nem tud bejutni a pajzs mögé, ami védi a király várát. Elmondja, hogy van valahol kettő teleportkő, ami a pajzs mögé teleportál, és megkér minket, hogy szerezzük meg őket, hogy mindketten visszajussunk, és bosszút állhassunk a királyon. Ez a két teleportkő már valószínűleg mindenkinél ott lesz. Csak annyi a dolgunk, hogy az egyiket odaadjuk neki, és kész is. Miután Lee megkapta a követ, rögtön elteleportál a várba, és ott fog ránk várni. Ha az orkokkal vagyunk, akkor bármikor teleportálhatunk a várba, és Leevel karöltve megölhetjük a királyt és az embereit.

Ten sabertooth teeth for Leif. - Tíz kardfogú foga Leifnak.

Leif egy vadász a Tűzklánnál, és szívesen tanítana minket vadászni, ha megszerezzük neki tíz kardfogú tigris fogát. Valószínűleg már mindenkinél lesz még ennél is több. Csak annyi a dolgunk, hogy adunk neki 10 db fogat, és kész. Ezután tanít minket vadászatra, ha akarjuk

Hunting with Leif. - Vadászat Leiffal.

Leif beszél nekünk arról, hogy el szokott menni vadászni az erdőbe, és ha akarunk, akkor csatlakozhatunk hozzá. Tegyük is így, és menjünk közösen vadászni. Oda fog minket elvezetni, ahol Kalan kovácsot megtaláltuk, mikor meg akartuk szerezni a jóváhagyását, hogy Ingvar taníthasson minket. Csak néhány jégfarkas lesz a préda, ha még nem öltük volna meg őket. Ha még nem öltük meg az állatokat, akkor a küldetés csak akkor lesz kész, ha Leif túléli a vadászatot. Ha meg leöltük, akkor csak megáll, és megállapítja, hogy jó vadászat volt. (kieg. Ardea)

Raw materials for Kalan. - Nyersanyag Kalannak.

Kalan a tűzkláni érckovács, és tanítana minket, ha akarjuk, de szereznünk kell neki néhány nyersacélt. Pontosan 30 db nyersacélt szeretne, ami biztosan mindenkinél lesz, ha nem adta el. Még azt is mondja, hogy legyen nálunk 1 kovácskalapács is. Adjuk azt is oda neki, és kész. Ezután tanít minket fegyvert készíteni, ha akarjuk. (jav. Ardea)

The power of the ancestors. - Az ősök hatalma

Most már csak a klán vezére, Kerth maradt, akivel még nem beszéltünk. Menjünk el hozzá, és hallgassuk meg azt a hosszú mesét, amit előad az ősökről. Elmondja, hogy elküldte a hat legjobb emberét, hogy szerezzék meg az ősök erejét, amit az ősi kövekbe rejtettek. De aggódik, mert már régen vissza kellett volna érniük. Valószínű,

hogy meghaltak. Mi meg persze megint felajánljuk a segítségünket, hogy megszerezzük az ősök erejét. Kapunk is Kerthtől egy térképet, amin be van jelölve az ősök sírjainak helye. Ezzel könnyedén megtalálhatjuk a sírokat. Összesen hat ősi sírt kell megtalálnunk, kipucolnunk, és az ősi követ behelyezni abba a kőbe, ami általában a sírban lévő trón mögött van. A dolgunkat megnehezítik majd az orkok is, mert a kövek némelyike egy ork sámánál van, amit csak akkor tudunk megszerezni, ha megöltük őt, és a barátait is. A hat ős Ejnar, Baldar, Snore, Angir, Berek és Akascha. Ha mind a hat követ visszatettük a helyére, és beszéltünk Kerthtel, akkor lesz kész a küldetés.

Ejnar's tomb. - Ejnar sírja.

Ejnar sírjához Rathgar fog minket elvezetni, miután átjöttünk Faringból. Ott csak annyi a dolgunk, hogy mindenkit leverünk, ha még nem tettük meg. A követ ugyebár Rathgar elkérte, és nem is adta vissza, ezért én levertem, és elvettem tőle. Aztán a követ be kell helyezni a helyére, és kész is. Minden sírban van egy láda, amiben van minden jó, ezért érdemes kirámolni.

Angir's tomb. - Angir sírja.

Angir sírját a térkép szerint megtalálhatjuk. Ott is lesz rengeteg csontváz-harcos, no meg persze az élőhalott ős, Angir is. Végezzünk mindenkivel. Angir sírja előtt álldogál Osmund, aki majd segít nekünk megszerezni az ősi követ. Elvisz minket egy ork táborba, ahol szintén lesz kettő sámán, az egyiknél ott lesz Angir ősi köve. Verjük le az orkokat, vegyük el a halott sámántól a követ, és tegyük a sírban a helyére. Ezzel kész is a feladat.

Find the orc shamans! - Találd meg az ork sámánokat!

Osmund elmeséli, hogy az orkok lopták el az ősi követ a sírból, és valószínű, hogy az egyik sámánuknál van. Ekkor kapjuk ezt a küldetést. Mikor odaérünk az ork táborhoz, és meglátjuk a sámánokat, akkor lesz kész a küldetés.

Kill the orc shamans! - Öld meg az ork sámánokat!

A feladat igen egyszerűen hangzik, de nem olyan egyszerű kivitelezni, de azért mi megoldjuk. Legyenek az első, akik meghalnak, a sámánok. Ha meghaltak, akkor kész a küldetés. Lehet, hogy többször el kell futnunk feltölteni az életerőnket, mert kemény harc vár ránk.

Berek's tomb. - Berek sírja.

Berek sírja lehet a következő, amit megtisztítunk a csontvázaktól. A térkép szerint ezt a sírt is könnyen megtalálhatjuk. Menjünk be, bökjünk le mindenkit, akit ott találunk. Berek ősi követ megint csak közelben lévő orkoknál fogjuk megtalálni, de lesz velük egy démon is. Persze mi simán leverjük mindet. A követ vegyük el a sámántól, menjünk vissza a sírba, tegyük vissza a követ a helyére, és kész is.

Baldar's tomb. - Baldar sírja.

Ezt a sírt is könnyen megtalálhatjuk a térkép segítségével. A szitu ugyanaz, mint a többi sír esetében. Mindenkit ki kell nyírunk a főnökkel együtt. A követ pedig a közelben lévő árnyékfutónál fogjuk megtalálni. Öljük le a dögöt, és rámoljuk ki a belsejét. A kővel tegyük ugyanazt, mint az előzőekkel. Ezzel kész ez a sír is.

Snore's tomb. - Snore sírja.

A dolgunk megint csak az, hogy megtisztítsuk a sírt a csontvázaktól, és megöljük az élőhalott Snorét is. De csak akkor tudunk bejutni a sírba, ha előtte leverjük az orkokat, akik a sír előtt táboroznak. Lesz velük kettő sámán is, akinél ott lesz az ősi kő. Ha mindenkit megöltünk, vegyük el az egyik halott sámántól a követ, és tegyük azzal is azt, amit a többivel is tettünk. Ez is kész.

Akascha's ancestor stone. - Akascha ősi köve.

Akascha az utolsó ős, akit fel kell kutatnunk, de a térkép segítségével ez sem lesz nehéz. Ha odaértünk, azt látjuk, hogy bent az orkok harcolnak a csontváz-harcosokkal. Vagy megvárjuk, amíg végeznek a csontvázak, és aztán öljük meg őket, vagy besegítünk átmenetileg az orkoknak. Az a lényeg, hogy mindenkit öljünk meg, és a sámántól vegyük el a követ, amivel tegyük ugyanazt, amit a többivel. Akaschánál megtaláljuk Adanos egyik ősi ereklyéjét, egy gyűrűt, ami a manánkat emeli meg 50 ponttal. A gyűrű kell majd nekünk a főküldetéshez.

NORDMAR

Liberate Nordmar. - Szabadítsd fel Nordmart.

Miután végeztünk az összes sírral, és elmondtuk Kerthnek, a Tűzklán vezetőjének, hogy megszereztük az összes ős erejét, akkor közli velünk, hogy nincs már más dolgunk, mint felszabadítani Nordmart az orkoktól. Összesen 5 ork tábort kell kipucolnunk az orkoktól, hogy kész legyen a küldetés. Az ork táborok helyzetéről mellékelnék egy térképet, de mindenképpen meg fogjuk találni őket, ha nem keressük, akkor is. Ha mind az öt táborral végeztünk, akkor lesz kész a küldetés.



Orc camp wiped out!!! - Ork tábor megsemmisítve!!!

Ez egy tábor felszabadítása után teljesül, ami kell a "Szabadítsd fel Nordmart az orkoktól" című küldetéshez. Ez öt küldetés lenne, aminek a címe ugyanez, ezért nem részletezném. A lényeg, hogy mind az 5 táborban lévő ork csapattal, és a főnökkel végeznünk kell, hogy teljesítsük a fent nevezett küldetést.



A játék BELIAR oldalán

(Quler)

Beliar az egyik Isten a három közül, akivel már a játék korábbi részeiben is megismerkedhettünk. Ő képviseli a gonoszsgot a világban. Ha úgy gondoljuk, hogy a gonosz oldalra akarunk állni, akkor mindenképpen őt válasszuk. Beliar szolgálatában állnak az orkok meg a fejedelmek is, bár miután felkeltettük Beliar, akkor jön a történet csattanója. Nem lövöm le a poént. Van pár olyan küldetés, amit nem csak Beliar felébresztéséhez kell megcsinálnunk, hanem ugyanúgy kell Innoshoz és Xardashoz (Adanos) is. Ez az öt ősi ereklje felkutatása, ami mindhárom főszálban lényeges feladat.

A játék mindhárom vonalon ugyanúgy kezdődik: megérkezünk Myrtanába, és egyből meg kell küzdenünk az Ardeában állomásozó ork csapattal. A csata végeztével felszabadítottuk Ardeát. Itt tudjuk meg, hogy mi a helyzet Myrtanában. A helyi kereskedő Hamlar elmeséli, hogy az összes várost elfoglalták az orkok, mert Xardas megsemmisítette a lovagok rúnamágiáját, a király pedig a mágusai által védőpajzsot húzatott fel a főváros köré.

Induljunk is neki, és az események haladtával el fogunk jutni Okarába, a lázadótáborba, ahol Roland lovag a főnök.

Find the teleporter rune that takes you to the King. - Találd meg a teleportkövet, amely bejuttat a királyhoz!

Roland megbíz minket, hogy találjuk meg a teleportkövet, amivel be tudunk jutni a királyhoz, és akkor majd tudunk vele beszélni a helyzetről. Ezt a teleportkövet Gothában, a lovagok városában fogjuk megtalálni, ahol meg kell küzdenünk rengeteg élőhalottal is. Az egyik barlang mélyén meg is találhatjuk a teleportkövet. Az okarai végigjátszásban részletezve van a teleportkő pontos helye.

Miután megtaláltuk a követ, teleportáljunk el a királyhoz, és beszéljessünk el vele egy kicsit. Ekkor hallunk először az öt ősi erekléről, amit majd fel kell kutatnunk. Rhobar király elmondja, hogy az orkok nagyon kutatnak az ereklék után a sivatagban, vagyis Varantban az ősi templomokban. Az ork ásatások pontos helyéről kapunk majd egy térképet Geldernben Grok főszámántól.

Az első erekléért nem is kell messzire mennünk.

Find the divine ring of life. - Találd meg az élet szent gyűrűjét!

Ez a gyűrű Adanos gyűrűje, amit a gothai küldetés közben fogunk megtalálni, ha megöljük a démont, aki a várost őrzi.

Ebben segítségünkre lesz Gorn cimboránk is, aki éppen itt raboskodik az ork főnök házában. Szabadítsuk ki, és akkor segít nekünk lenyomni az élőhalottakat meg a démont is. A halott démontól vegyük el a gyűrűt, és használjuk amíg lehet, mert +50-nel megemeli az életerőnket.

The divine artifact of Trelis. - Trelis isteni erekléje.

A következő Adanos-ereklét Trelisben fogjuk megtalálni, de csak akkor kapjuk meg, ha teljesítünk az ottani ork vezérnek, Vaknak egy feladatot. Szereznünk kell neki 50000 aranyat, amiből ki tudja fizetni a sivatagba vezető átjáró bérleti díját Khabir fejedelmének. Ha odaadtuk Vaknak a szükséges mennyiségű aranyat, akkor odaadja az isteni ereklét, Adanos amulettjét, ami +20 védelmet ad az energia, tűz és jég ellen. Ezt is használjuk, amíg lehet, főleg ott, ahol sok a sámán és tűzmágus van.

Myrtanában csak ezt a kettő isteni ereklét találjuk meg. Egy van még Nordmarban, de abba a sírba, ahol van, nem lesz könnyű eljutni. A másik kettőt Varantban találjuk meg, de ahhoz, hogy megszerezzük, teljesítenünk kell nem kevés küldetést. De mielőtt elmegyünk Nordmarba vagy Varatba, csináljuk meg a Myrtanában lévő városok küldetéseit, hogy fejlődjön a karakterünk, és jobb fegyvereket vagy erősebb varázslatokat használhassunk, mert a későbbiekben erősebb ellenfeleink lesznek.

Ha végeztünk Myrtanával, akkor induljunk neki Varantnak, mert a játékosok szerint ez a könnyebbik terület. Varantban is csináljuk meg a városi küldetéseket, és előbb-utóbb eljutunk Mora Sulba is. Ez egy elég nagy város rengeteg küldetéssel, és a mora suli templom kulcsaival. Ezt most azért írtam, mert az egyik isteni ereklét a Mora Sul templomában fogjuk

megtalálni, amihez össze kell gyűjtenünk az öt kulcsot, amivel ki tudjuk nyitni a templomot. Az első kulcs Yussuf rabszolgánál van, a második kulcs Mora Sulban az Ilja nevű kereskedőnél van, a harmadik kulcs Kirknél, a sivatagi fosztogatónál van, a negyedik kulcs Mora Sul vezérének, Gonzalesnél van, az ötödik kulcs pedig a romoknál az ásatásokat vezető ork vezérének, Kaleschnél van. A kulcsok megszerzésének módja a Mora Sul végigjátszásában részletezve van.

Find the crown. - Találd meg a koronát!

Ha megszereztük mind az öt kulcsot, akkor menjünk a templomhoz, és nyissuk ki. Rengeteg élőhalottal fogunk találkozni, akiket le kell böknünk, hogy közelebb jussunk a koronához. A templom legbelső helyiségében lesz a láda, amit egy csontvázmágus véd. Őt is öljük meg, és vegyük magunkhoz Adanos koronáját.

A következő ereklyét Al Shedim templomában fogjuk megtalálni, ami nincs messze Mora Sul templomától. Ahhoz, hogy azt a templomot is ki tudjuk nyitni, szintén meg kell szereznünk öt templomkulcsot. Az egyik kulcsot egy régi ismerősünk, a vízmágusok vezetője, Saturas rejtegeti, de mikor beszélünk vele, készséggel megváltik tőle. A második kulcs szintén egy régi ismerősünkönél van, aki éppen itt áogat ereklyék után kutatva. Ez az ember Lester, de csak akkor adja oda a kulcsot, ha az itt állomásozó ork csapatot likvidáljuk, amiben segítségünkre lehet egy kisebb nomád csoport is. Verjük le az orkokat, és megkapjuk Lestertől a kulcsot. Saturastól kapunk egy térképet a közeli romokról, amin bejelölte a maradék három kulcs lelőhelyét. A kulcskeresés közben találkozunk majd néhány állattal, meg élőhalottal, de nem lesz gond végezni velük.

Find the Robe. - Találd meg a köpenyt!

Ha megvan mind az öt kulcs, akkor nyissuk ki a templomot, és tisztítsuk meg az élőhalottaktól. Legfelül, ahol van a láda, megint lesz kettő vagy három csontváz mágus. Verjük le őket, és vegyük magunkhoz Adanos köpenyét.

Find Zuben. - Találd meg Zubent!

Ezt a küldetést nem adja senki, csak amikor megtaláljuk Istarban Zubent, akkor lesz kész. Varantban, pontosabban Istarban trónol Zuben, a fejedáshoz vezetője, és Beliar földi helytartója. De hozzá csak akkor jutunk be békével, ha megszereztük a minimum 75% tiszteletet a fejedáshozknál. Ehhez pedig Varantban végeznünk kell a nomád vezérekkel, meg a vízmágusokkal is. Myrtanában is van egy pár kisebb küldetés, ami a fejedáshozknál gyarapítja a tiszteletünket. A küldetések a végigjátszásokban vannak részletezve. Ha bejutottunk Istarba, beszélhetünk Zubennel, de csak akkor fog minket megbízni feladatokkal, ha teljesítjük a „fejedáshoz próbája” című küldetést. Ahhoz, hogy ezt teljesítsük, meg kell csinálnunk az isthari NPC-k küldetéseit. Ha megcsináltuk mindet, akkor választ ki minket Zuben a feladatra.

Find out for Zuben what Xardas is planning. - Tudd meg Zubennek, hogy mit tervez Xardas!

Zuben elmeséli, hogy az orkok ereklyék után kutatnak a sivatagban, és hogy Xardas bízta meg őket, de pontosan nem tudja, hogy mit keresnek. Ezért megbíz minket, hogy menjünk el Xardashoz, és tudjuk meg, mit keres. Menjünk el Xardashoz, aki elmeséli, hogy az öt ősi ereklyét keresteti az orkokkal. Ezt az információt mondjuk el Zubennek, és kész.

Egyelőre más dolgunk nincs Varantban, miután megcsináltuk a városi küldetéseket, ezért baktassunk el Nordmarba. Nordmar elég nehéz terület a rengeteg állat és ork miatt. Sok tapasztalatot lehet itt gyűjteni, és fejleszteni a karakterünket. Nordmarban van az utolsó ősi ereklye, Adanos gyűrűje, ami +50-nel emeli meg a manánkat. Az első dolgunk, hogy kutassuk fel Xardast, hogy teljesítsük az előző küldetést. Persze csak akkor, ha először járunk Nordmatban. De előbb csináljuk meg a városi küldetéseket, úgymint a Farkas Klánt, a Pöröly Klánt, és a Tűz Klánt. A Farkas Klánban beszélnek nekünk Xardasról, de csak annyit mondanak, hogy ott járt, és hagyott ott kettő jéggölemet, és elment. De azt nem tudják, hogy hova. Mikor a Farkas Klán küldetéseit csináljuk, akkor lesz egy olyan, hogy Follow Graypelt to Xardas's tower!. A Hanson vadászaknyhójánál lévő jégfarkas el fog minket vezetni Xardashoz. Ha odaértünk, akkor megtudhatjuk Zubennek, hogy mit kerestet Xardas az orkokkal.

Ha Innossal vagy Adanossal vagyunk, akkor is meg kell keresnünk Xardast. Ha eljutunk a Tűz Klánba, ott a helyi vezér ad nekünk egy küldetést, amelyben meg kell szereznünk az ősi harcosok erejét, hogy kiűzhessük az orkokat Nordmarból. A vezértől kapunk is egy térképet az ősök sírjainak helyéről. Az egyik ős Akascha. Látogassuk meg a sírját.

Find the divine ring of magic. - Találd meg a varázslat szent gyűrűjét!

Mikor odaérünk Akascha sírjához, akkor meglátjuk azt a rengeteg orkot, akik a sír előtt állomásoznak. Verjük le őket, mert máshogy nem fogunk bejutni a sírba. Bent szokás szerint lesz rengeteg csontváz harcos, meg persze Akascha élőhalott állapotban. Verjünk le mindenkit, és vegyük el Akaschától Adanos gyűrűjét.

Find the five artifacts of Adanos. - Találd meg Adanos öt ereklyéjét!

Ha megtaláltuk mind az öt ereklyét, akkor lesz kész ez a küldetés. Most már mindhárom vonalon elindulhatunk.

De még mindig nincs meg minden ahhoz, hogy felébresszük Beliar, ezért menjünk vissza Istharba, és beszéljünk Zubennel.

The staff of the Eternal Wanderer! - Az örök vándor botja.

Mondjuk el Zubennek, hogy megtaláltuk az öt ősi ereklyét, ekkor elmondja, hogy akkor érdemesek vagyunk arra is, hogy az ő botját hordozzuk. Ez a bot az örök vándor botja, és ez kell még ahhoz, hogy fel tudjuk ébreszteni Bakareshben Beliar.

For Beliar. - Beliarért.

Most már minden megvan ahhoz, hogy Beliar oldalára álljunk. Menjünk el Bakareshbe, és a templomban aktiváljuk az oltárt. Ekkor megjelenik nekünk Beliar, persze csak szóban meg némi diszkófénnel kiegészítve. Ha megvagyunk a felébresztéssel, akkor lesz kész a küldetés.

Korábban már említettem, hogy Beliar egy kicsit megcsavarja a dolgokat. Azt parancsolja nekünk, hogy végezzünk mindenkivel, aki őt szolgálja. Ez egy eléggé meglepő fordulat, de nincs mit tenni, el kell végezni a feladatot.

Kill Zuben! - Öld meg Zubent!

Első célpontunk lehet Zuben, aki ugyebár Istharban van. Menjünk el hozzá, és közöljük vele, hogy Beliar holtan akarja látni, mert úgy gondolja, hogy eleget uralkodott a nevében. Erre ő nekünk esik, és ha van egy kis szerencsénk, akkor az őrei nem fognak megtámadni minket. A két oroszlánja biztos, hogy ránk fog támadni. Én úgy csináltam, hogy kicsalogattam Zubent a városon kívülre, és ott végeztem vele meg az oroszlánjaival is. De ha akarjuk, akkor kipucolhatjuk az egész várost is, de nem muszáj. A város kipucolásában segíthetnek nekünk a rabszolgák, ha adtunk az egyiknek fegyvert.

Kill Xardas! - Öld meg Xardast!

Második ellenfelünk lehet Xardas. Ha már megszereztük a teleportkövet, amivel könnyebben eljutunk hozzá, akkor használjuk. Vele is közöljük, hogy Beliar holtan akarja látni, mert visszaélt a hatalma egy részével. Erre Xardas is nekünk esik, de ő nem lesz egyszerű ellenfél, mert engem elsőre egy tűzlabdával elintézett. Másodszorra meg folyamatosan csapkodtam egy általam megidézett démon társaságában, és végeztem vele. Találunk nála egy fókuszkövet, ami a Xardas-féle főszálhoz kell, meg egy Xardas könyvének nevezett könyvet, amit el is olvashatunk, de igazából nem jó semmire.

Kill King Rhobar! - Öld meg Rhobar királyt!

Harmadik célpontunk pedig maga a király. Beliar őt is holtan szeretné látni, mert ő Innos képviselője, meg az emberek közt az első, és ha megölnék, szerinte meggyengülne Innos hatalma. A királyt nehéz lesz legyőzni, mert rengeteg katona van körülötte, meg egy tűzmágus meg a lovagok. A király legyőzésében nagy segítségünkre lehet Lee cimboránk, ha odaadtuk neki az egyik Vengardba teleportáló követ, mert akkor a vengardi templomban fog ránk várni. Ő meg azért szeretne végezni a királlyal, mert annak idején börtönbe vetette, pedig ő volt a legjobb hadvezére. Teleportáljunk a királyhoz, és menjünk le a templomba Leehez. Mondjuk neki, hogy jöjjön velünk. Mikor odaérünk a királyhoz, be is szól nekünk, hogy nagy bátorság volt idejönni azután, hogy Beliar választottuk, és nekünk támad. Ezt is meg lehet oldani úgy, hogy kicsalogatjuk a várból oda, ahol már nincs senki, és Leevel közösen megölhetjük a királyt. Több megoldás is lehetséges. Aki szeretne egy kicsit megizzadni, az verjen le mindenkit, garantált az izzadás.

Kill the Orc chieftains! - Öld meg az ork törzsfőket!

Utolsó feladatunk pedig Myrtana hét városában megölni az ork vezéreket, ha még nem tettük meg. Nevezetesen Borús-fok városában Urukot, Monterában Vareket, Gothában Potrost, Sildenben Umbrakot, Trelisben Vakot, Geldernben Grokot és Faringban pedig az orkok legfőbb vezérét Kant kell megölnünk. A sorrend teljesen mindegy, a végeredmény a lényeg. Igazából ez a feladat hasonlít a szabadítsd fel Myrtanát küldetéshez, mert a vezérek megölése nem fog anélkül menni, hogy a többi orkot ne kellene megölni.

Menjünk el először Borús-fok városába, és ott öljük meg Urukot, meg azt a pár orkot, akik ott vannak. A harcban segíthetnek nekünk a lázadók is, ha szereztünk Philnek, a beépített lázadónak fegyvereket.

Monterában ugyebár Vareket kell megölnünk, de itt is segítenek nekünk a lázadók, ha a beépített lázadónak, Stanfordnak az üzenetét elvittük Okarába. De ha nem akarunk minden orkkal harcolni, akkor szaladjunk be Varekhez, gyorsan bökjük le, és szaladjunk el, és a városon kívül teleportáljunk tovább valamelyik városba.

Gothában csak akkor végezhetünk Portrosszal, ha Gotha újjáépítését még nem kezdtük meg az okarai küldetés kapcsán. Ha Gotha újjáépült és mi előtte nem vertük le az ott állomásozó orkokat, akkor őket már nem találhatjuk meg.

Sildenben is eljátszhatjuk ugyanezt, de ott is segíthetnek nekünk a lázadók, ha Inognak, a beépített lázadónak adunk fegyvert. Szaladjunk be Umrakhoz, és öljük meg, ha még nem tettük meg korábban. Geldernben van Grok főszámán, de körülötte csak néhány ork őr van. Vele könnyen végezhetünk, ha folyamatosan csapkodjuk, mert a tűzlabdáival meg a jégdárdáival hamar lever minket. Itt is igénybe vehetjük a lázadók segítségét, ha az egész várost ki akarjuk pucolni. Ehhez pedig annyit kell tenni, hogy meg kell győznünk a helyi mágust, Mariust, hogy nincs Geldernben az orkoknál tűzserleg.

Trelisben a helyzet ugyanaz. Megölni Vakot, az ork vezért. Ha akarjuk itt is segítenek nekünk a lázadók, Nemorából Finley és Tyler, meg Konrad lovag, ha visszaadjuk neki a felszentelt tűzserlegét.

Faring már nem lesz olyan egyszerű, mert Kan a vár belső részén szónokol, ahova csak akkor engednek be minket békével, ha szereztünk legalább 75% tiszteletet az orkoknál, amihez rengeteg küldetést kell teljesítenünk. A másik megoldás pedig az, hogy beverekedjük magunkat Kanig. Itt nem lesz lázadó segítség, de ha magunk mellé veszünk valakit társnak, akkor ketten valamennyivel könnyebb lesz.

Az ork vezérek megölése a lényeg, de ha tapasztalatot akarunk gyűjteni, akkor mindenképpen szabadítsuk fel a városokat is. A kivitelezésnek több megoldása is lehetséges attól függően, hogy ki melyik harcmódot kedveli, ill. ki melyik karakterrel indult neki Beliar feladatainak.

Ha végeztünk a feladatokkal, akkor menjünk vissza Beliarhoz Bakareshbe, és közöljük vele, hogy teljesítettük a parancsait. A jutalmunk pedig az lesz, hogy bepillantást nyerünk a nem is olyan távoli jövőbe, ahol nem mondom el, hogy mi fog történni. Akit érdekel, az játssza végig a játékot!!!



A játék INNOS oldalán

(INNOS)

Kifutott a hajónk Ardeában, ahol ugyebár egyből elkezdjük csépelni az Orkokat. Miután végeztünk Ardeában, elindulunk a többi város irányába 100%, hogy betérünk majd Montreába, ahol a búzafarmon találkozunk, a félős Rufus-al, ő elmondja, hogy lázadóknak fontos információkat akar átadni, megkér, hogy segítsünk neki eljutni Okarába. Majd ő mutatja az utat. Okarában a helyi főnök, aki egy lovag, Roland, elmondja, hogy nagy baj van Gothában, mi persze rögtön a segítségére leszünk, és meg nézzük, mi folyik ott. Nincs más hátra, vissza Monterába és a búza farm mellett az úton menjük el Gotha-ba. (Free Gotha from its curse. - Szabadítsd meg Gothát az átkától.) Ha beérünk Gothába, beszéljünk Gornnal aki egy rab a helyi ork főnöknél, elmondja, hogy egy démon támadta meg őket, pedig már majdnem bevették a várost, de visszavonulót kellett fújni, na és az orkok elkapták. Gorn kiszabadítjuk, hogy segítségünkre legyen odafent Gotha romjainál. Majd elindulunk lekasabolni azt a csúf rettenetet, és azt a sok csontvázat.

Find the divine ring of life! - Találd meg az élet szent gyűrűjét!

Na mikor levágtuk a demont és az a sok csontvázat, találunk a démonnál egy gyűrűt, hát mit ad INNOS, Adonos egyik gyűrűje az, ami életerővel áld meg, pontosabban +50 életerővel. Használd ha szükséged van rá mert meg kell majd válnod tőle, amikor kasztot választasz!

Find the King! - Találd meg a Királyt!

Akár magadra vetted a gyűrűt akár nem, nézz körül mert van ott egy barlang, annak a legmélyén megtaláljuk a teleportáló követ, ami Vengradba, II Rhobarhoz vezet, oda is megyünk, illetve teleportálunk. Persze nem a királyhoz, hanem a kupola alatti templomban találjuk magunkat. El kell jutni a királyhoz, van ott jó néhány ork, kapunk is küldit ezzel kapcsolatban, de az egy másik téma. Ha eljutunk a felső várba akkor találkozhatunk a királlyal.

Find out for Rhobar what Xardas is planning. - Tudd meg Rhobarnak, mit tervez Xardas.

Örül neked, hogy a kupolán kívülről hall híreket. Megkér minket, hogy derítsük, ki mit tervez Xardas a feketemágus. A mágus is az öt ősi ereklyét akarja. Persze ő másra akarja használni mint a király, na és az másik főszál végigjátszás is. Elmész hozzá elég nehéz megtalálni, de ha szerencséd van, akkor megtalálod a szelídített farkast és elkísér hozzá. Beszélsz vele és vissza a királyhoz elmondod mi a szitu és rajta szedd össze a maradék 4 ereklyét mert ugye 1 már nálad van.

Find the five artifacts of Adanos! - Találd meg Adanos öt ereklyéjét!

Gondolom előbb Varantba néztek be, ott össze kell gyűjteni Adonos ereklyéit. Mellesleg észak elég nehéz, könnyebbség ha délre mész először. Ha már úgyis délen jársz begyűjtöd a maradék ereklyéket. A két templom ami Varantban van, ezekhez kulcsok kellenek. Trelisiben az ork vezérnél van, akitől vagy megveszed vagy elveszed (miután leütötted), te döntöd el, hogy csinálod. Van egy a démonnál Gothában, ha minden igaz az lesz meg legeslegelőször. Meg Nordmart se lehet kihagyni, Nordmarban az egyik önkéntes hullajelöltnél, Akaschánál van a mana gyűrű. Persze ott vannak az orkok, ha van tűzesőnk meg hullámunk, meg idézünk egy demont, bár az Beliar teremtménye de hasznos, lefoglalja az ellent amíg mi benyomunk egy olyan hókuszpókuszt, hogy az egész brancs elszáll. Na akkor vihetjük a cuccost Vengardban, ahol ugye odaadja a király Varant jogarát, elmegyünk a Monostorba, innen meg vagy tudjátok, ha meg nem akkor meg majd rájöttek.

Find all the fire chalices of the Fire Mages. - Találd meg a Tűzmágusok összes tűzserlegét.

Na tehát, most jönnek a soron a tűzserlegek, nagyon szépek aranyból vannak, és INNOS maga készítette őket. Jó pár van belőlük, pontosan 12, Varantban - 3, Myrtanában - 8, és Normarban - 1. Nos ezekek a tűzserlegek az összes végigjátszásban benne vannak, itt ugye meg kell őket szentelni és szétosztani. Térjünk a lényegre: Varantban van egy Kirk banditánál, egy homokféregben, és egy mora sulis kereskedőnél. Myrtanában van Cape-Dunban, Montreában, Vengradban, Trelisben egy-egy lovagnál, Okara Rakus tűzmágusnál aki egy barlangban

kutakodott, Nemorában is van egy szintén a tűzmágusnál, Geldern aranybányájában, Sildenben Zapotek házában. Nordmarban pedig a Monostorban Millten barátunknál. Fel kell szentelni és ha ez megvan akkor ki kell osztani a lovagok közt!

For Innos! - Innosért!

Megvannak az ereklyék és Rhobar királlyal is tárgyalta a dolgokat irány a kolostor és megjelenik előtted INNOS. Mikor már INNOS beszél hozzád mármint füstölög minden, és ott hármat választhatsz amik a következők: Erő, Tudás, Ügyesség. Az erőnél erőt, kovácsolást és életerőt kapsz, a tudásnál manát, ősi tudást, és alkímiát, az ügyességnél pedig állóképességet, tolvajlást, és vadászatot kapsz. Na, miután ezzel a választással megvagy, INNOS elmondja neked a feladataid, melyek a következők: szabadítsd fel Myrtnát, és ugye öld meg Zubent.

Liberate Myrtana. - Szabadítsd fel Myrtanát.

Az összes ork foglalta várost fel kell szabadítani név szerint a következőket: Faring, Geldern, Cape Dun, Montera, Silden, Trelis, Ardea (és Gotha, ha még nem építetted újjá). Mindenhol lesz valami segítség. Bár ha most kezded el felszabadítani erősebb leszel mint Herkules, te is játszatsz félistent. Nem okoz gondot, ekkora már a város felszabadítás.

Kill Zuben. - Öld meg Zubent.

Ha INNOSal vagy akkor bizonyára Varantban a Nomádokal leszel, és ott Ishtart kell majd lerohanod, melynek vezére Zuben a fekete mágia tudója és Beliar hű szolgája és képviselője. Mivel INNOSal vagy ezért Zubenek mennie kell, vagyis le kell aprítanunk a nagyérdemű város lakóival együtt.

Ezek után vissza a választott istenünkhöz és, INNOS betekintést add a nem is oly távoli jövőbe, nem árulom el, mi leszel, de örülni fogsz.



A játék ADANOS/XARDAS oldalán

(passzí)

Miután megjövünk Myrtanára, a társaink elmondják hogy itt van Xardas és az az 1. küldi hogy találd meg Xardast. Miután elindulunk, kiderül hogy Myrtana egész területe ork kézen van és Adanos 5 ereklyét keresik Xardas parancsára (az orkok).

Find the five artifacts of Adanos! - Találd meg Adanos 5 ereklyéjét!

Find the divine ring of life! - Find Találd meg az élet szent gyűrűjét!

Ejtsük útba Gothát mert ott van Adanos egyik gyűrűje méghozzá a démonnál amiről kiderül hogy az ork sámánok idézték meg Gotha bevételére. Ott találjuk Gornt az orkok fogságában, váltsuk ki és menjünk el vele megölni a démont, nála találjuk meg Adanos 1 gyűrűjét vegyük fel és irány dél, de mielőtt elmennék, vegyük fel a gothai barlangban lévő teleport követ amiről kiderül hogy II. Rhobarhoz teleportál, pontosabban a vengardi templomba.

The divine artifact of Treilis. - Treils isteni ereklyéje!

Amint elérünk Treilsbe, beszéljünk a fejedelmének kereskedővel, aki elmondja Adanos amulettjének helyét, ha rábírnuk a főurkora a fizetésre. Menjünk be hozzá és fizessük ki neki a pénzt, amit a fejedelmének kell adnia. Ez pontosan 50 000 arany, és megkapjuk az amulettet, amiről kiderül, hogy az orknál van.

Find the robe! - Találd meg a köpenyt!

Find the crown! - Találd meg a koronát!

Ha eljutunk a sivatagba menjünk és keressük meg az Aa shedimi (Mora sul és Bakerash között) és a mora suli templom kulcsait, ezekben a templomokban találunk meg Adanos ereklyéi közül kettőt (a korona és a köpeny) így az 5 ereklyéből 4 meg is van az utolsó ereklye a messzi Nordmarban, Akaschánál van. Ha elkérjük a térképet a Tűz Klán vezérétől annak a segítségével nem lesz nehéz megtalálni.

Find the divine ring of magic. - Találd meg a mágia szent gyűrűjét!

Most pedig induljunk el Nordmarba és keressük meg az utolsó ereklyét, na és persze Xardast. Mielőtt elmennénk Xardashoz, keressük meg az utolsó ereklyét, ha megvan a térkép és végighallgattuk a Tűz Klán vezérét, kiderül hogy az ősök élőhalottak, bla-bla.

Find the Xardas! - Találd meg Xardast!

Xardas legegyszerűbb megtalálási módja az, hogy teljesítjük az alábbi küldetéseket (a Farkas Klánnál lehet ezeket teljesíteni):

Follow Graypelt to Xardas's tower! - Kövesd Szürkehátat Xardas tornyához!

Hansont a Farkas Klántól keletre találjuk 1 kunyhó mellett. Szürkehát nem más, mint Hanson idomított farkasa. Hanson mondja neked, hogy ha adsz egy kis húst Szürkehátnak, akkor megmutatja az utat Xardas tornyához. Adj Szürkehátnak egy kis húst. (Ez egyébként külön küldetesként szerepel: „Meat for Greypelt”), és már mehettek is. A küldetésnek a toronyhoz érve lesz vége.

Meat for Greypelt! - Hús Szürkehátnak!

Amint felvette a „Follow Graypelt to Xardas's tower!” küldetést, rögtön adhatod is a húst Szürkehátnak, aki ezután elvisz a toronyhoz.

Eliminate the five artifacts of Adanos! - Pusztítsd el Adanos 5 ereklyéjét!

Amint odaérsz Xardashoz megkér hogy hozd el neki az 5 ereklyét, hogy elpusztíthassa az isteneket, amitől végeszakadna az évezredek háborúja. Mielőtt azonban beszélne vele vegyük el a rúnát az asztaláról. De mivel az ereklyék már megvannak, szóljunk hogy megvan mind az 5. Ekkor Xardastól kapunk 1 követ (nem is

akármilyen béna mágikus követ hanem 1 fókuszkövet). Annyit illik róla tudni, hogy teli van mágikus energiával. Aki játszott az első résszel, az tudja, hogy az ott lévő burához, ami olyan mint ami Vengard fölött van, 4 ilyen követ használtak.) Azt mondja ha beledobjuk a Pöröly Klán kohójába és az ereklyét utánuk, akkor megsemmisülnek. Csak ott a bibi, hogy a kohó az orkok kezén van, ezért vegyük fel a fegyverünket és menjünk mészárolni. Mikor végre felaprítjuk azt 3-4 száz orkot és eljutunk a kohóhoz hajtsuk végre az előbb leírt azaz szabaduljunk meg az ereklyétől és a kőtől ,majd menjünk vissza Xardashoz.

Menjünk vissza Xardashoz és 1 hosszú beszélgetés után már csak négy ember bír az istenek erejével, tehát "tüntessük" el ezeket a személyeket a világról, ehhez meg kell ölnünk a 2 isten kiválasztottját Zubent és Rhobart, és el kell hoznunk tőlük valamit ami hasznunkra lesz az Örök vándor botját és Varant jogarát. Ezekkel lehet kinyitni egy Geldrentől északra levő portált, amin „te” és Xardas elhagyjátok ezt a világot.

Kill II. Rhobar! - Öld meg II.Rhobart!

The scepter of Varant - Varant jogara!

Na de elég a sok blablaból használjuk a Rhobarhoz teleportáló követ beszéljünk vele, mire nekünk esik. Szerencsére az emberei nem, ha 75-ös tisztelet van Vengardban. Amint megöltük vegyük el tőle Varant jogarát menjünk vissza Xardashoz és beszéljünk vele.

Kill Zuben! - Öld meg Zubent!

The staff of the Eternal Wanderer. - Az örök vándor botja!

Ha be tudunk menni Zubenhoz, akkor 1xüen teleportáljunk be hozzá. Ha nem, akkor kénytelenek leszünk egész Ishtart lemészárolni. Amint Zuben is halott, vegyük el tőle az Örök Vándor Botját és menjünk vissza Xardashoz.

Vigyázat! Ha nem jutunk be elég gyorsan Zubenhoz, akkor ő elmenekül és „bottal” üthetjük a fickó, no meg a botja nyomát. (Kieg.: Ardea)

Escort Xardas to the stone portal! - Kísérd Xardast a portálhoz!

Amint készen vagyunk ezzel blablázunk Xardasszal, mire ő azt mondja „ideje elhagyni ezt a világot” majd kövessük a világvégen lévő portálhoz. Amint kinyitjuk a portált vége lesz a játéknak és jön a „jövő”, ami annyiból áll, hogy megtudjuk mi lesz, amint elhagyjuk ezt a világot. Aki kíváncsi, hogy mi lesz az, tolja végig. Érdekességként: amikor megyünk a portálhoz az út hirtelen tele lesz Fejvadással.



Ardea és CapeDun környéke



Montera környéke



Gotha, Faring és Vengard környéke



Trelis és Nemora környéke



Geldern és Silden környéke



Ben Sala és Bakaresh környéke



Mora Sul környéke



EGYÉB TÉRKÉPEK

Farkas klán, Tűz klán és Monostor környéke



Pöröly klán környéke és Xardas



- Adanos Artifacts**
- Ancestor Tombs**
- Animals & Beasts**
- Druids**
- Fire Chalice**
- NPC**
- Rebels & Nomads**
- Robbers & Bandits**
- Water Mages**
- Other NPCs**
- 1.) Hamlar
 - 2.) Jack
 - 3.) Arokhi, Bufford, Cyrus, Darmok, Deckard, Esiel, Fadi, Gamal, Grobok, Harek, Phil, Seruk, Silas, Tangach, Urkrass, Uruk, Wenzel
 - 4.) Jens
 - 5.) Chris
 - 6.) Iomar
 - 7.) Domenick
 - 8.) Ashton, Basir, Bengerd, Bradley, Dan, Fedor, Folleck, Ford, Goose, Kor-Shach, Marik, Osko, Sanford, Sobota, Thorek, Ugo, Yarek, Yarik
 - 9.) Dennis
 - 10.) Elber, Rafus
 - 11.) Gorn, Potros, Narkan
 - 12.) Abe, Cobryn, Georg, Karrypto, Keldron, Markus, Rhobar, Thordir, Vandorn
 - 13.) Ali, Connor, Curtis, Flint, Gnar, Goran, Gorok, Kan, Koraz, Mitch, Mojok, Mortis, Mof, Rocko, Rozhou, Spike, Tarok, Tom, Tukash, Ur-Gosh, Vigo, Wilson, Zakosh, Tippler
 - 14.) Rathgar
 - 15.) Osmond
 - 16.) Pedar
 - 17.) Corwyn, Woodcutters
 - 18.) Jori, Lisk, Jengar
 - 19.) Bogir, Garik, Grim, Gunnar, Hogar, Ronar, Ruze
 - 20.) Hauke, Hjalte, Ingvar, Ketil, Reto, Rovold, Steinar, Tjalf, Ugolf, Mort
 - 21.) Vibal
 - 22.) Kalan
 - 23.) Frithjof, Kaelin, Kerth, Lee, Leif, Sivert, Thorald
 - 24.) Aidan, Altus, Dargoth, Innostian, Kilian, Olivier, Pyran, Milten
 - 25.) Tragak
 - 26.) Barrack, Bram, Brontobb, Denbok, Falk, Frillock, Gambal, Gancka, Givess, Grompel, Halloa, Inog, Irmak, Jarock, Jaroll, Jerek, Kadok, Lars, Lukjan, Pavel, Quadir, Stan, Tenny, Trompok, Umbrak, Will, Zapotek
 - 27.) Ballock
 - 28.) Agenak, Dimilar, Gembak, Grimboll, Grok, Gunock, Hamil, Jared, Kulak, Lares, Marius, Mazin, Mirzo, Nemrok, Peratur, Renwick, Samuel, Sullock
 - 29.) Acogardo, Josh, Peer
- Rebels & Nomads**
- 1.) Sebastian, Gelford, Norris, Javier, Copper, Joey, Brenton
 - 2.) Armon
 - 3.) Otis
 - 4.) Mason
 - 5.) Charles, Steve
 - 6.) Roland, Shawn, Mannig
 - 7.) Anog
 - 8.) Dudley, Finley, Hengley, Rendell, Russel, Trelott, Tyler
 - 9.) Asaru, Ayilos, Marus, Aila
 - 10.) Hurit
 - 11.) Sinikar
 - 12.) Altes, Knut, Redge
 - 13.) Onatas
 - 14.) Pakwan
 - 15.) Wutras
 - 16.) Kayor

- Bandits, Robbers & Raiding Nomads**
- 1.) Bilge rats
 - 2.) Grain Thieves
 - 3.) Ivan
 - 4.) Malir
 - 5.) Taklar
 - 6.) Kalfu's Guards
 - 7.) Rasarus



- Other NPCs**
- 30.) Derek, Ben
 - 31.) Khabir, Konrad, Milok, Pranch, Thorus, Vak
 - 32.) Tempeck, Kamak
 - 33.) Kapoth
 - 34.) Cole, Farmon
 - 35.) Karlen
 - 36.) Abbas, Tufail
 - 37.) Aila, Bernado, Jose, Luca, Najalem, Roy, Diego
 - 38.) Campa, Eusebio, Lukar, Navaras, Sancho, Vasco
 - 39.) Fabio, Grubus, Mamuk, Rasul, Sibur Narad
 - 40.) Daro, Dolok, Enzo, Giores, Julio
 - 41.) Achmed, Akabor, Aldo, Aschmi, Ateras, Benito, Carlos, Hernando, Irhabar, Jaffar, Knut, Mufassa, Raid, Rasarus, Redge, Silvio
 - 42.) Sugul
 - 43.) Cruz, Yussuf
 - 44.) Lester, Tamkosch
 - 45.) Angar, Anklos, Bandaro, Ernesto, Faesul, Felipe, Gonzales, Hamid, Hector, Ija, Ismael, Kirk, Masil, Nasib, Ningal, Oelk, Orknarok, Paladin, Ramon
 - 46.) Murat, Yasmin, Alima
 - 47.) Fasim
 - 48.) The fat man
 - 49.) Kalesch
 - 50.) Mesir
 - 51.) Ramirez
 - 52.) Hassan
 - 53.) Samuyem
 - 54.) Giacomo
 - 55.) Zafa
 - 56.) Asam, Delazar, Emet, Kafa, Karmok, Kasim, Makas, Munasir, Musan, Nerusul, Surus, Sven, Ugrasul, Umut
 - 57.) Zarkos
 - 58.) Larson
 - 59.) Hanson

- Al Shedin Temple Keys Locations**
- Mora Sul Temple Keys Locations**

Gothic-rpg.com