

I. ÚVOD.....	5
II. STAROVĚCI	5
1. Podivná hledání.....	5
2. Tajemný rytíř	5
3. Antikové a cesta sedmi kroků	6
4. Podzemní svět.....	8
5. Důkaz	8
6. Pakt s drakem	9
III. TÁBOR U DOLU.....	10
1. Dvanáct piv za komára.....	10
2. Vstupné do Tábora u dolu	10
3. Převlek bagristy	10
4. Slepičí polévka pro Radi	10
5. Bylina pro Corin.....	10
6. Joint For Gorth à.....	11
7. Lovci skřetů	11
8. Vybavení kráječe	11
9. Úkryt kopáčů	11
10. Morgharův dopis.....	12
11. Podivná jeskyně	12
12. Problémový kuchař	12
13. Nový šéfkuchař	12
14. Jídlo pro Sand the Blacksmith.....	12
15. Hudebník	13
16. Verdonův problém.....	13
17. Dormův lék	13
18. Hladoví rypáci.....	13
19. Ztracená garda	13
20. Učení prvního okruhu magie	13
21. Útok na bandity	14

22. <i>Problém s plazy</i>	14
23. <i>Moonshine Monopoly</i>	14
IV. STARÝ TÁBOR	15
1. <i>Pomozte Diegovi</i>	15
2. <i>Setkání</i>	15
3. <i>Víno pro Halldora</i>	16
4. <i>Švec Fiska</i>	16
5. <i>Pašování rudy</i>	16
6. <i>Chybějící bagry</i>	17
7. <i>Ranger Camp</i>	18
8. <i>Konvoje</i>	18
V. NOVÝ TÁBOR	19
1. <i>Nový almanach</i>	19
2. <i>Kámen trollského kaňonu</i>	19
3. <i>Kovář Argorn</i>	19
4. <i>Ostření mečů a seker</i>	20
5. <i>Vylepšení brnění</i>	20
VI. BRATRSKÝ TÁBOR	20
1. <i>Příměří</i>	20
VII. Pašeráci	21
1. <i>Tábor pašeráků</i>	21
2. <i>Dodavatel rudy</i>	22
3. <i>Help Servín</i>	22
4. <i>Hledání pokladu</i>	23
5. <i>Klaksony na prodej</i>	23
VIII. FANATICI	24
1. <i>Vstup do Fanatics Campu</i>	24
2. <i>Atariova kuše</i>	24
3. <i>Hlídky</i>	24
4. <i>Prsten starověkých</i>	24
5. <i>Nalezení starověkých</i>	25



IX. LOVCI ORCŮ	25
1. Lovci skřetů	25
2. Přineste Yrpen.....	25
3. Cesta do chrámu snílka.....	25
X. VEDLEJŠÍ OTÁZKY	26
1. Alchymista	26
2. Podivný poustevník	27
3. Únos	28
4. Ancient Arena	29
5. Společník	29
6. Renegade Orc.....	29
7. Vzpurný sluha	29
8. Požírač duší	třicet
XI. UČITELÉ.....	31
1. Antikové	31
2. Tábor před dolem	31
3. Starý tábor	31
4. Nový tábor	31
5. Bratrský tábor	32
6. Tábor fanatiků	32
7. Pašeráci	32
8. Lovci skřetů	32
XII. OBCHODNÍCI	32
1. Tábor před dolem	32
2. Nový tábor	32
3. Fanatici	33
4. Pašeráci	33
5. Lovci skřetů	33
6. Různé	33
XIII. KOMBINACE ZÁMKU V KRABÍČKÁCH.....	33
1. Trestanecká kolonie	33



2. OSTROV URIZIELA	34
XIV. KÓDY	34
Prsteny a amulety:	34
Prsteny a amulety (zlato a stříbro) a další předměty:	35
Broo 1H:	35
Broo na dálku:.....	40
Brnění a přilby:	41
Magie a krystaly:	42
Nápoje:.....	43
Trofeje:	44
Písmena:	44
Klíče:	45
NPC:	46
Monstra:.....	49

I. ÚVOD

Bylo jednou, za sedmero horami, za sedmero lesy... Vraťte se, není to taková pohádka. Tohle bude asi ten pravý. Bylo jednou jedno království, které sužoval drak... Cože?? Tenhle taky ne? Teď je to určitě ten pravý. Jste bezejmenný trestanec, který byl uvržen do Trestenské kolonie. Vaším cílem je zničit magickou bariéru a dostat se na svobodu. Dark Secrets tento úkol ztíží a zpestří. Tento mod zcela mění Trestnou kolonii známou ze základního Gothicu. Přidává nové tábory (a tedy i nové questy, NPC a nové předměty), nová lokace a hlavní zápletku Temných záhad. Mění ve větší či menší míře i stávající tábory a hlavní děj. Koncert In Extremo byl ve druhé kapitole zcela přepracován. Trvá to trochu déle, takže doporučuji stát poblíž pódia. Opravdu se to vyplatí. Co přesně to mění, musíte zjistit sami. Některé věci navíc nejsou v tomto návodu popsány. Bavte se.

StrawberryZ

II. STAROVĚCI

1. Podivné hledání

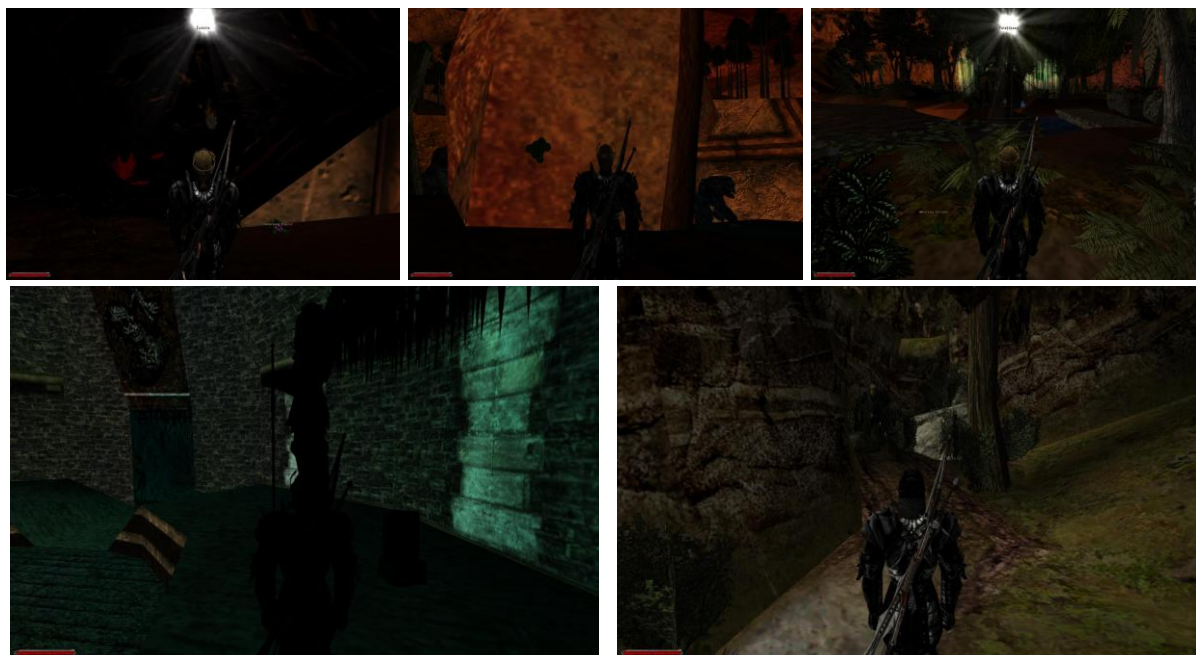


Tento úkol nám zadává Gardhar z Near Mine Camp. Stojí před velkým katapultem (vlevo). Musíme jít na orkské území, konkrétně do oblasti Xardasovy věže. Tam, vedle jezera, je jeskyně, kterou hlídají 2 skřeti elity (obrazovka vpravo). Uvnitř zabijte drony a vezměte krystal ležící na zemi. Použijeme teleport, který nám dal Gardhar, a vrátíme krystal. Čekáme asi 2 dny a obdržíme teleport do Antiků. Můžeme se ho také zeptat na jeho historii. Úkol končí, když se vydáme z Antiků na povrch a řekneme Gardharovi, že jsme se setkali s Antiky.

2. Tajemný rytíř

Tento úkol začíná, když použijete krystal z Gardhar. Po přistání v komoře se automaticky aktivuje rozhovor s mrtvým Paladinem. Až to skončí, připravte se na tvrdý boj. Úkol končí, když si s Algirionem promluvíte o různých tématech. Podívejte se na úkol "The Ancients".

3. Antikové a cesta sedmi kroků



Zde popíšu, jak se dostat k Antikům. Po porážce Paladina stiskněte tlačítko na každé ze čtyř hrobek. Tím se otevře rošt. Nyní si musíte zkrátit cestu k teleportu mezi mrtvé. Další lokací je jeskyně s teleportem k Antikům. Odstraňujeme vše, co nám stojí v cestě. V jednu chvíli přecházíme dřevěný most přes vodní plochu. Napravo je zamřížovaný průchod, který se otevírá vypínačem na zdi po vaší levici. Přímo před námi je sestup dolů, kde číhá Nemrtvý stínový tvor. V rohu jsou nějaké ledové šípy a luk. **POZORNOST!!!** Toto je jedna ze dvou chyb, které se nepodařilo odstranit. No, pokud máte v inventáři šípy, nemůžete používat normální luky. Aby luky fungovaly normálně, musí být tyto šípy vyhozeny. Ať tak či onak zvolíme tuto pasáž, která byla zatarasena. A znovu kosíme mrtvé. Přeskočíme díru a zabijeme strážce portálu. Zde je vidět cesta vedoucí dolů. Než však sejdete dolů, měli byste si hru uložit, nejlépe do samostatného slotu. Zde se vyskytuje druhý Bug. No, hra má tendenci se kolem teleportu vypínat. Abyste se tomu vyhnuli, měli byste opatrně sestoupit, zaútočit na dron z dálky a vrátit se na místo, kde jste provedli záchranu. To odtáhne značnou část dronů a prohledávačů. Díky tomu se budete moci bezpečně pohybovat. Po vymazání této části lokace vidíte vlevo svůj cíl, tedy teleport. Napravo však můžete získat spoustu zkušeností a nasbírat dobré vybavení. Připravte se na legie dronů a jedovatých lezců. Na samém konci můžete zabít mateřského drona, vezmi její vnitřnosti a sněž je. Zároveň sbírejte vše kolem ní. Nyní přejdeme k teleportu.

Hned na začátku nás přivítá drak, poté Ancient jménem Algirion. Jdeme za Ken'Udzem a promluvíme si s ním. Pak mluvíme mimo jiné s Algirionem. o Cestě sedmi kroků. Řekne nám, abychom si přečetli knihu Iluminátů, která leží na stole vedle něj. Přečteme si to a jdeme do Sheer'Ghary. Ten chlap mluví a útočí na Bezejmenného. Pak s námi znovu mluví. Navštívujeme Flad'Naga, ale neprojevuje velkou ochotu pomoci. Mluvíme s Algirionem a pak znovu s Flad'Nagem. Vybíráme z následujících možností:

1. "Víra v přátele někdy zastíní pravdu o nich."
2. "I já jsem okusil hořkou chuť zrady."
3. "Vše, co chci, je... svoboda."

Nakonec jedeme do Balaiarethu. Přikazuje nám přinést Firebringerovu krev. Teď je čas na Eli'Ne. Požádá nás, abychom přinesli 3 rostliny: Thorn Fern (vlevo nahoře), Night Aloe (horní prostřední obrazovka) a Dark Sorrel (obrazovka vpravo nahoře). Za odměnu si můžeme vybrat dobrý prsten nebo noc s Eli'Ne. Můžete spát 3 dny a jít do Ostroklý. Eli'Ne by tam teď měl být. Pak je čas bojovat s Nekromancerem. Konec se liší v závislosti na předchozí vybrané odměně.

POZORNOST!!! TADY SI VYBERTE NA ČÍ STRANĚ JSTE. INNOSA NEBO BELIARA.

Mluvíme s Eli'Ne o starověkém netvoru. Jsou dvě možnosti: 1. Že Bezejmenný tyto monstra obdivuje.

2. Říct pravdu, že Balaiareth chce Firebringerovu krev.

Pokud jste zvolili možnost č. 1, zvolili jste Beliarovu cestu, pokud možnost č. 2, zvolili jste Innosovu cestu.

INNOSOVA CESTA

Promluvíme si se Sheer'Gharem, pak Algirionem a jdeme do Flad'Naga pro falešnou krev. Dáváme to Balaiareth. Zmizí a při odchodu dává klíč. Pak si promluvíme s Ken'Udzem. Řekne nám, abychom našli mistra. Můžeme si vybrat mezi Sheer'Ghar a Algirion. Sheer'Ghar je pro ty, kteří dávají přednost válečnickům, a Algirion je pro mágy. Po výběru se vraťte ke Ken'Udzovi a ten začne klást hádanky. Zde jsou odpovědi:

1. Stín.

2. Smrt.

3. Tma.

Pak jdeme a promluvíme si s naším pánem. Bez ohledu na to, koho vybereme, dáváji stejný úkol: přivést zpět Vítězný krystal. Jak ji získat, je popsáno v úkolu „Ancient Arena“ na stránce. Pak jdeme do Ken'Udzy a tady začíná úkol „Evidence“.

Abyste se dostali pryč od Antiků, použijte tlačítko umístěné v místnosti, kde jsme mluvili s drakem (obrazovka vlevo dole). Dostáváme se na povrch a plníme úkoly „Ancient Arena“ a „Evidence“.

Vracíme se do Ken'Udzy, ale brzy Beliarovi přisluhovači zaútočí na chrám Antiků. Až se zbavíte všech nepřátel, promluvíte si s Algirionem a můžete si promluvit i se Sheer'Gharem. **POZORNOST!!!** Zde je nejlepší splnit úkol „Podivný poustevník“ (strana 27). Musíme teď najít Balaiareth. Skrývá se v jeskyni na území orků (obrazovka vpravo dole). Otevřeme dveře klíčem, který jsme dostali, pak s ním promluvíme a zabijeme ho.

Vezměte teleport z jeho těla a použijte ho. Zavede nás do dalšího teleportu. Vstupujeme do něj a začíná velké finále. Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vezměte teleport z jeho těla a použijte ho. Zavede nás do dalšího teleportu. Vstupujeme do něj a začíná velké finále. Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vezměte teleport z jeho těla a použijte jej. Zavede nás do dalšího teleportu. Vstupujeme do něj a začíná velké finále. Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

At' tak či onak, získáme teleport, který nás provede zavřenou bránou. Probojováním se mezi hordami skřetů se dostaneme k Urizielovi (doporučuje se uložit hru do samostatného slotu), kde ho zabijeme a vezmeme mu vše z těla, včetně hlavy a teleportu. Použijeme teleport a promluvíme si tam s Avatarem Innose a synem Innose. Na konci se vrátíme k Antikům a promluvíme si s naším mistrem a Ken'Udzem. A zde hlavní zápletka modu končí. Pro světlou stranu síly - Vyhlídíme všechny nepřátele a dostaneme se k drakovi. Více podrobností najdete v úkolu „Pact With the Dragon“.

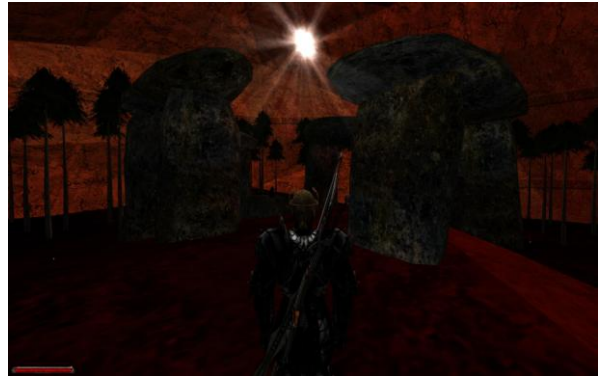
BELIAROVA CESTA

Ukázalo se, že k zabití Firebringera potřebujete zbraň zvanou Beliar's Touch. Je na oltáři spolu s jedním ze 4 klíčů, které strážá Stone Guardian. Další podrobnosti naleznete v úkolu „Podzemní svět“. Zabijeme Firebringera a dáme krev Balaiareth. Poté nás Ken'Udz vyloučí. Jdeme tedy najít Balaiareth. Pověří nás získáním Vítězného krystalu. Po vrácení krystalu ho zabijte, použijte teleport a jděte rovnou za Urizielem. Během konverzace se aktivuje nový úkol. "Temný arcimág." Nakonec Uriziel umírá a my jsme obohaceni o jeho dobytek. Použijeme teleport, který měl u sebe, a promluvíme si s ním



Innos avatar. Během tohoto rozhovoru s ním můžeme nebo nemusíme bojovat. Doporučuji variantu bez boje. Bude to jednodušší. A tak jsme dokončili oblouk Antiků na Beliarově straně.

4. Podzemní svět



Tímto úkolem je uniknout ze světa Eli'Ne. K tomu je potřeba zabít 4 strážce a vzít si 4 klíče. Jsou to: srdce Strážce ohně (obrazovka vlevo nahoře), krystal mezi Rozparovači (obrazovka vpravo nahoře), krystal mezi trolly (obrazovka vlevo dole) a krystal na kamenném oltáři, který hlídá Strážce kamene (dole pravá obrazovka). Vracíme se k Eli'Ne se vším všudy. Na oplátku dostáváme teleport, který nás přenesse do dalšího teleportu vedoucího do sídla Prastarých.

5. Důkazy



Poté, co Ken'Udz získal důvěru Antiků, zadá Bezejmennému úkol najít důkazy o tom, co mágové vody skutečně plánují. Jdeme do Nového tábora a promluvíme si s Cronosem, Nefariusem, Merdiarionem a Riordanem (tipy + zkušenosti). Existují 3 důkazy. Saturasovy soukromé poznámky jsou v Saturasově truhle. Nachází se pod mostem vedoucím k rudné mohyle (vlevo

obrazovka). Almanach doporučení v knihovně mágů ohně pod stolem a kniha s kouzelným vzorcem je v jeskyni poblíž kamenného kruhu poblíž Xardasovy potopené věže (obrazovka vpravo). Můžete si také přečíst všechny 3 knihy (zkušenosti navíc). Vše dáváme Ken'Udzovi. POZORNOST!!! Na splnění úkolu máme 7 dní.

6. Pakt s drakem



Vchod do hradu, kde se Uriziel zdržuje, hlídá drak. Můžete ho buď zabít, nebo mu přinést dračí vejce. Vejce se nachází v jeskyni před Bratrským táborem (screenshot). I když lepší alternativou je draka zabít. 2x více zkušeností, krev a dračí šupiny.

7. Temný arcimág

Tento quest je pouze pro ty, kteří si zvolili cestu Beliar. Po dosažení Uriziel nám nařídí zabít Ken'Udze a přinést zpět krystal, který měl u sebe. Po vrácení krystalu však Uriziel zaútočí na Bezejmenného. Zabijeme ho a úkol je splněn.

III. TÁBOR U DOLU

1. Dvanáct piv pro komára

První úkol pro tábor Near Mine. Komar vám je dává po dobře vedeném rozhovoru. Chcete-li je získat, během prvního rozhovoru vyberte jednu ze dvou možností: "Přišel jsem zabít nějaké lidi." nebo "Co tě zajímá?" Poté je naším úkolem přivést Komarovi 12 piv do 2 dnů. Jednoduchý úkol.

2. Vstup do Tábora u dolu

Abyste se mohli připojit k táboru, musíte zabít Crawler Queen a vzít jí vejce. Pokud vše půjde dobře, Drake a Ingar (strážce stojící před vchodem do dolu) vám řeknou, abyste šli do Kazzmiru. Mluvíme s Kazzmirem a už jsme členem Mine Campu.

3. Převlek bagristy

Musíte dostat Digger's Pants, jinak Carlos nepustí Bezejmenného do dolu. Tyto kalhoty lze získat splněním úkolů „Slepičí polévka pro Radiho“ (níže) a „Fiskův švec“ (strana)

4. Slepičí polévka pro Radi

Nalevo od hlavní brány stojí Shadow of Radi. Dá nám Digger's Pants, když mu uvaříme vývar. Dá nám recept, podle kterého bychom měli polévku připravit. Jakmile máme suroviny, jdeme do kotlíku a uvaříme polévku. Jdeme k Radiovi s polévkou a dostáváme dlouho očekávané kalhoty. POZORNOST!!! Tento vývar zvyšuje sílu o 2 body. Vyplatí se tedy vařit co nejvíce vývaru.

5. Bylina pro Corinu

Vedle Siecaczova hostince stojí kuřák Corin. Při rozhovoru s ním máte na výběr z mnoha možností. Většina z nich vede k boji. Popíšu zde pouze volby, díky kterým od něj úkol dostáváme. Především by měl být nazýván velkým válečníkem. Pak nám dá úkol přivést zpět 30 Midnight Gloomů. Dává nám na to 1 den. Čekáme 1 den a po této době by s námi měl Corin mluvit sám. V závislosti na počtu Midnight Gloomů existují 3 různé dialogy. Pokud je vám 30, méně než 30 nebo vůbec žádné. Pokud mu však dáte těchto 30 kusů, dostanete jako odměnu jeden joint. Navíc jej lze přiřadit k úkolu „Problém s plazy“.



6. Joint For Gorth

Vedle klece sedí velká skupina strážců. Jeden z nich, Gorth, nás žádá, abychom mu dali silnou bylinu. Jdeme do Bratrského tábora. Je tam obchodník Fortuno. Má bylinku, kterou Gorth potřebuje. Říká se tomu Very Strong Joint. Vracíme se do Gortha, posloucháme dialog a vybíráme odměnu.

7. Lovci skřetů

Jeden z lovců skřetů jménem Traffix dluží Slicerovi trochu rudy. Máme ho zabít a přinést důkaz o jeho smrti. Jak se k nim dostat, to Siekacz vysvětluje docela dobře. V táboře hledáme chlapa a můžeme ho buď zabít a vzít mu jeho plyšového medvídku, nebo ho koupit za 150 nugetů rudy. S medvídkem se vracíme do Siekacze. Můžete smlouvat o trochu lepší odměně, ale nepřehánějte to, protože nic nedostanete.

8. Zařízení na krájení



Chopper žádá Bezejmenného, aby našel jeho baseball a kalhoty. Baseball je v Melkorově úkrytu (levá obrazovka). Místo je popsáno v úkolu „Strange Cave“ a jak se k němu dostat v úkolu „Missing Diggers“. Kalhoty jsou v Gomezově pokoji (snímek obrazovky vpravo). Jdeme s našimi věcmi do Siekacze. Uvidíme také, jak tyto kalhoty vypadají.

9. Skryš kopáčů



Melkor nám dává za úkol najít úkryt kopáčů. Nachází se pod rampou vedoucí ke katapultu (obrazovce). Bagry tam nejsou pořád. Lze je najít pouze v ranních hodinách. Budou tam 3 bagry včetně bagru Marka. Zbývající 2 mohou být zabiti nebo připojeni k Melkorovi.

Za jejich zabití je lepší odměna, ale upřímně je to špatné. Je lepší je nahlásit. Pak půjdou do klece.

10. Morgharův dopis

V jedné z chýší, vedle klece, visí na zdi vzkaz. Jakmile si to vezmete, můžete si o tom promluvit s Morgharem. Je třeba říci, že jeho chalupu si spletli s přístavkem. Musíte mít také 2 piva. Pak se s Morgharem vydáme na setkání s jedním z pašeráků. Ale nemělo smysl bojovat, protože Pašerák se nechal zabít mrchožrouty.

11. Podivná jeskyně

Při návratu do tábora s Morgharem po splnění úkolu „Morghar's Letter“ se zastaví u zavřených dveří. Ukáže se, že jde o Melkorův úkryt a rád by věděl, co je uvnitř. Jak do něj vstoupit, přečtete si prosím úkol „Missing Diggers“. Po "pokecu" s ovceci jdeme za Morgharem a řekneme mu, co jsme viděli.

12. Problémový kuchař

Bagrista Boris si stěžuje na jídlo připravené kuchařkou. Kuchař se jmenuje Fat Butch. Jdeme si promluvit s Kazzmirem a ten nám říká, ať k němu přivedeme kuchaře. Promluvíme si s kuchařem, ale ten utíká do Nového tábora. Můžete ho navštívit. Abychom to udělali, jdeme do krčmy a promluvíme si s ním. Získáváme recept na polévku, která trvale přidává body života. Zároveň se dozvídáme, proč uvažil tak hroznou polévku.

13. Nový šéfkuchař

Po útěku kuchaře nám Kazzmir řekne, abychom našli nového. Kandidáti jsou dva: Kyle ze starého tábora a bagrista Mark z tábora Near Mine. Pokud chceme Kylea jako kuchaře, promluvíme si nejprve se Snafem a pak půjdeme za Kylem. Po krátkém povídání ho bereme zpět do kempu a jedeme si pro odměnu do Kazzmiru. S Markem je to zase o něco složitější. Ukáže se, že nemá v úmyslu stát se kuchařem, protože neumí vařit. Abyste ho přiměli souhlasit, musíte si o vaření promluvit s Wyzyskem, Rendi a Borisem. Pak si znovu promluvíme s Markem. Nakonec souhlasí, že se stane kuchařem, a jedeme do Kazzmiru.

14. Jídlo pro Sand the Blacksmith

V táboře je kovář, který na otázku, zda naučí Bezejmenného kováře, mu dá zdravého ženicha a řekne mu, že má hlad. Poté mu budete moci nabídnout pomoc s rozvozem jídla. Zde je to, co mu musíte přinést: 5 bochníků chleba, 3 šunky, 2 hrozny, 5 kusů sýra, 10 kusů pečeného masa, 5 lahví vína, 10 jablek a 2 lahve měsíčku. Poté, co mu dá jídlo, může ho naučit základy kovářství.



15. Hudebník

V Chopper's Tavern je hudebník jménem Musician. Požádá Bezejmenného, aby zabil dva strážce z výměnného pole. Vracíme se na místo, kde jsme hru začali a zabijeme dva plazy. Odměnou je klíč k věži ve Starém táboře. Je nutné splnit úkol s Chromany.

16. Verdonův problém

Verdon si stěžuje strážci Halldorovi. Většinou se poflakuje po hostinci a jeho okolí. Chce, aby ho Bezejmenný zabil. Přes den stojí před bránou do vnitřního kruhu. Můžete mu buď říct pravdu, nebo ho vylákat z tábora. Chcete-li to provést, musíte vybrat možnost "s vínem". Jakmile se tam dostanete, začíná boj. Samozřejmě to musíte vyhrát a zabít starého opilce. Se zprávou se vracíme do Verdony.

17. Kolejní lékařství

Vedle kováře Sanda je bagrista Dorn. Nepracuje, protože je nemocný a nemůže si jít pro léky k Alchymistovi. Ale můžeme. Lék však stojí 60 nugetů rudy. Vezmeme je do Dornu. Tentokrát bez odměny.

18. Hladoví rypáci

Když mluví s Rendi, požádá Bezejmenného, aby přinesl 150 kusů masa. Dáváme mu třikrát 50 kusů masa. Od této chvíle mu výměnou za zkušenosti můžete dát 50 kusů masa.

19. Ztracený strážce

Rendi si dělá starosti o strážce Ordina, který dával kopáčům jídlo. Jeho tělo leží na cestě vedoucí k Trollovi, který střeží ohniskový kámen. Vezmeme jeho prsten a jdeme s novinkou k bagristovi.

20. Učení se Prvnímu okruhu magie

Dochází k němu automaticky po dokončení úkolu: „Strange Search“, tedy po návštěvě Antiků a zvolení cesty válečníka (jako kouzelník u Antiků se naučí 5 kruhů), může Gardhar naučit Bezejmenného První kruh magie.



21. Útok na bandity

Tento úkol a všechny následující jsou dostupné pouze po připojení do Předminového tábora. Kazzmir nařídí zabíjení banditů útočících na konvoje rud. Jdeme do Wyzysku a povídáme si. Doporučuji vybrat možnost „Ještě nejsem připraven“. Jen následujte zbytek a po cestě zabijte bandity. Úplně na konci, v jeskyni, je velitel. Můžeme také prohledat truhly. Poté se vrátíme do Kazzmiru.

22. Problém plazů



Další úkol od Kazzmira. Po jeho dokončení si budete moci zakoupit Heavy Mine Guard Armor. Naším úkolem je zabít dva plazy, kteří obtěžují tábor. Jeden je v jeskyni před táborem (levá obrazovka) a druhý je na ostrově v řece vedle Draxe a Ratforda (pravá obrazovka). Pokud jste úspěšně dokončili úkol „Bylina pro Corin“, budete si moci Corin najmout, aby vám pomohla. Moc si nepomůže, protože po dosažení prvního plaza jednoduše uteče do tábora. Po zabití obou plazů se vraťte do Kazzmiru. Poté navštívíme kováře Sanda. Čekáme 2 dny, zaplatíme 1 800 nugetů a užíváme si nové brnění.

23. Monopol měsíčního svitu



Tento úkol zadává Chopper. Pokud jste byli přijati do Bratrského tábora, mohou, ale nemusí nastat komplikace. Ať tak či onak, Chopper se chce zbavit lidí produkujících měsíční svit nalevo. Jsou to ti samí chlápci, které chce Cor Kalom zabít. Každopádně tady je snímek obrazovky. Zabijeme je a vrátíme se do Sliceru. Sbíráme odměnu a úkol je splněn.

IV.STARÝ TÁBOR

1. Pomozte Diegovi



Tento úkol se skládá ze dvou částí. První částí je nalezení Pašeráků. Abyste však dostali tento úkol, musíte si s Diegem promluvit o zbývajících táborech. Zmíní něco o Pašerákech a požádá Bezejmenného, aby je našel. Můžete odmítnout nebo ne. Pokud souhlasíte, Diego vám dá mapu a 200 nugetů rudy a instruuje vás, abyste si zásilku vyzvedli od Servina. Jakmile tam jsou, ukáže se, že zásilka stojí 300 hrudek rudy. Pokud nemáte tolik rudy, quest selže a nemůžete znovu zahájit dialog. Po obdržení balíku jdeme do Diega.

To nás odmění 100 nugety rudy. Druhá část úlohy je dostupná v kapitolách 2-3. Nejlepší je to udělat, když máte přístup k Antikům nebo těsně předtím, než k nim půjdete (pokud si chcete vybrat Beliarovu cestu s Antiky). Ptáme se Diega na práci. Přikazuje nám najít Nekova vraha. Každý asi ví, kde je Nek (levá obrazovka pro nechápající). Vedle jeho těla je šroub. Ukážeme to Diegovi. Posílá Bezejmenného do Cavalornu. Cavalorn neřekne nic, dokud nedoručíme šípy Servinovi. Ukázalo se, že závora patří Pachovi. Přizná se, že za Nekovou vraždou stojí Zlý. Zlý však není ochoten mluvit. Jdeme za Diegem, který navrhuje promluvit si s Thorusem. Jedeme znovu do Diega. Pak si promluvíme se Zlým a řekneme si, kdo je jeho šéf. Doporučuji možnost "Vřed", i když správná je "Raven". Říká, že Bezejmenný by se s ním měl setkat v noci v jeskyni poblíž Starého tábora (prostřední obrazovka). Po dojezdu na místo se ukáže, že Zlý nechce mluvit, ale zabít Bezejmenného. Samozřejmě to končí smrtí Zlého. Prohlédáváme jeho tělo. Měl by tam být pergamen, který ukážeme Diegovi. Bohužel to neumí číst. Jedeme tedy do Algirionu. Dá nám za úkol najít kryptologův deník, díky kterému bude moci číst pergamen. Deník se nachází v bažinách (pravá obrazovka). Aby to bylo jednodušší, kolem deníku jsou nějací zombie. Po obnovení deníku se vrátíme k Algirionu, který čte pergamen. Nakonec jdeme za Diegem a promluvíme si s ním. Že Zlý nechce mluvit, ale chce zabít Bezejmenného. Samozřejmě to končí smrtí Zlého. Prohlédáváme jeho tělo. Měl by tam být pergamen, který ukážeme Diegovi. Bohužel to neumí číst. Jedeme tedy do Algirionu. Dá nám za úkol najít kryptologův deník, díky kterému bude moci číst pergamen. Deník se nachází v bažinách (pravá obrazovka). Aby to bylo jednodušší, kolem deníku jsou nějací zombie. Po obnovení deníku se vrátíme k Algirionu, který čte pergamen. Nakonec jdeme za Diegem a promluvíme si s ním. Že Zlý nechce mluvit, ale chce zabít Bezejmenného. Samozřejmě to končí smrtí Zlého. Prohlédáváme jeho tělo. Měl by tam být pergamen, který ukážeme Diegovi. Bohužel to neumí číst. Jedeme tedy do Algirionu. Dá nám za úkol najít kryptologův deník, díky kterému bude moci číst pergamen. Deník se nachází v bažinách (pravá obrazovka). Aby to bylo jednodušší, kolem deníku jsou nějací zombie. Po obnovení deníku se vrátíme k Algirionu, který čte pergamen. Nakonec jdeme za Diegem a promluvíme si s ním. Deník se nachází v bažinách (pravá obrazovka). Aby to bylo jednodušší, kolem deníku jsou nějací zombie. Po obnovení deníku se vrátíme k Algirionu, který čte pergamen. Nakonec jdeme za Diegem a promluvíme si s ním. Deník se nachází v bažinách (pravá obrazovka). Aby to bylo jednodušší, kolem deníku jsou nějací zombie. Po obnovení deníku se vrátíme k Algirionu, který čte pergamen. Nakonec jdeme za Diegem a promluvíme si s ním.

2. Setkání

Možné v kapitole 4 a pouze v případě, že bude vyřešena záhada Nekovy smrti. Poté, co Diego zmíní něco o schůzce, mluvíme s Lesterem a Gornem, pak s Diegem, Miltenem a znovu Diegem. Diego pak vezme Bezejmenného na schůzku. Tam musíte počkat do večera a počkat na zahájení dialogu.

3. Víno pro Halldora

Úkol je jednoduchý, snadný a příjemný. Během dne stojí Halldorská stráž vedle Diegovy chýše. Žádá Bezejmenného, aby mu dodal víno výměnou za přijetí za člena Stínů. Po vrácení vína se ukáže, že nám Halldor lhal.

4. Fiskův švec



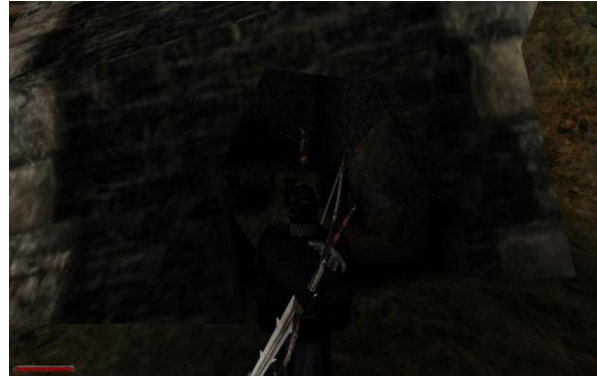
Fisk přišel o ševce, který šil kopáčům kalhoty. Nemá smysl ho hledat, tak jdeme za Draxem (obrazovka). Promluvíme si s ním a on souhlasí s ušitím kalhot pro Fiska a platba bude víno a pivo. S novinkami se vracíme k Fiskovi. Jako odměnu dostáváme kalhoty Light Digger Pants.

5. Pašování rudy

Úkol je dostupný pouze pro Guardians a pouze po dokončení pašování rudy Pašerákům. Jeden ze dvou, které si Kruk objedná. Úzce souvisí s úkoly „Missing Diggers“ a „Guards Camp“. Musíte najít osobu, která organizuje pašování rudy z dolu. Jedeme do Thangoru. Navrhuje jít do Tábora před Dolem. Až budete v táboře, musíte si promluvit s Melkorem. Před rozhovorem je nejlepší vyhodit všechnu rudu. Ukáže se, že za pašováním stojí Melkor. S touto zprávou jdeme do Kruku. Přikazuje nám zabít Melkora. Je zabit při úkolu „Strážní tábor“. Nakonec si promluvíte s Ravenem a Thangorem, abyste dokončili tento úkol.

POZORNOST!!! Tady má spousta lidí problémy, protože hned na začátku neplní úkol „Dodavatel rudy“ pro Pašeráky, ale místo toho úkoly „Missing Diggers“ a „Guard Camp“. Nejlepší je plnit úkoly Pašeráků jako Stín. Pak nebudete mít se svými úkoly žádné problémy.

6. The Lost Diggers



Úkol je dostupný pouze pro strážce. Druhou objednává Kruk. Dokončují se souběžně s úkolem „Pašování rudy“. Bezejmenný musí najít 4 kopáče, kteří utekli z dolu. Sanches stojí napravo od severní brány (obrazovka vlevo nahoře). Mluvíme s ním a zjišťujeme polohu zbytku kopáčů. Martinez je ve zříceném domě vedle jižní brány (screenshot vpravo nahoře). Promluvíme si s ním a pak zaútočí na Bezejmenného. Nix, respektive jeho tělo, se nachází vedle pily mezi aligátory (obrazovka vlevo dole). Pokud jste před obdržetím tohoto úkolu prohledali Nixovo tělo, zmizí a nemůžete ho dokončit. Popo je vedle Alchymisty (obrazovka vpravo dole). Promluvíme si s ním a vrátíme se k Ravenovi. Ukáže se, že se pohřešuje magnát Sairo. Promluvíme si s Bartholem a jdeme do Tábora před Dolem. Můžete si promluvit s Exploitation, ale musíte jít za Melkorem. Říká nám, abychom našli kopáče jménem Nest, který má klíč od Melkora. Jeho tělo je v jeskyni s obřím plazem (jeho umístění je uvedeno v úkolu "The Reptile Problem"). Pak jdeme do jeskyně, kterou nám Morghar ukázal dříve. Uvnitř je ovečka. V druhé místnosti je Sairoův meč a zamčená truhla (klíč je na zábradlí trůnu) s Melkorovým deníkem. Přečteme si to a jdeme k Bartholovi. (POZOR!!! Za Melkorem v žádném případě nechodte. Jinak vám sebere klíč, deník a meč a úkol nedokončíte). na který nás Morghar dříve upozornil. Uvnitř je ovečka. V druhé místnosti je Sairoův meč a zamčená truhla (klíč je na zábradlí trůnu) s Melkorovým deníkem. Přečteme si to a jdeme k Bartholovi. (POZOR!!! Za Melkorem v žádném případě nechodte. Jinak vám sebere klíč, deník a meč a úkol nedokončíte). na který nás Morghar dříve upozornil. Uvnitř je ovečka. V druhé místnosti je Sairoův meč a zamčená truhla (klíč je na zábradlí trůnu) s Melkorovým deníkem. Přečteme si to a jdeme k Bartholovi. (POZOR!!! Za Melkorem v žádném případě nechodte. Jinak vám sebere klíč, deník a meč a úkol nedokončíte).

7. Ranger Camp

Pokračování úkolu „Missing Diggers“. Bartholo nařídí Melkora zabít. Jakmile vstoupíme do kempu, osloví nás Komar, poté Wyzysk. Druhý nám říká, abychom pronásledovali Melkora. Vycházíme druhou bránou a jedeme stále rovně. Po chvíli přicházíme k hromadě těl, kde mezi nimi stojí Melkor.

Domlouváme si s ním souboj v Táboře před dolem. Zabijeme ho a pak z jeho těla vezmeme klíč od klece a Kazzmirův meč. Otevřete klec a promluvte si s Kazzmirem. Žádá nás, abychom mu vrátili jeho meč, který si vzal Melkor. Poté navštívíme Barthola, který nám předá magnátovo brnění a plnou moc, pod kterou můžeme vládnout táboru před dolem. Pak si promluvíme s Kazzmirem a rozhodneme se, zda chceme vládnout nebo ne. Pokud se rozhodneme přenechat pravidlo Kazzmirovi, dá nám brnění.

8. Konvoje

Jako strážce mluvíme s Throusem o platbě. Díky tomu dostaneme za úkol doprovodit konvoj ze Starého tábora do Tábora před Dolem. Konvoj se koná každý čtvrtek (protože nejsou zobrazeny žádné dny v týdnu, musíte s Throusem mluvit každý den. Když dostanete úkol doprovodit konvoj, je čtvrtek). Cestou je konvoj napaden bandity z Nowy Camp. Každý další konvoj znamená další a silnější bandity. Po dokončení příslušného počtu konvojů Thorus oznámí, že si můžeme koupit Heavy Guardian Armor od Stone.

V. NOVÝ TÁBOR

1. Nový almanach

Po předání Almanachu Saturasovi se ukáže, že je zničen. Firebender Gardhar by měl mít další kopii. Pokud jste našli Antiky, Almanach bez problémů vrátíte. Pokud ne, budete muset dokončit starověké vlákno. Ať tak či onak, s Almanachem v ruce se vracíme do Saturas.

2. Troll Canyon Stone



Tento quest je oproti původnímu Gothicu mírně rozšířen. Po zabití trolla se ukáže, že někdo vzal ohniskový kámen. Diego říká, že to byl jeden z pašeráků. Jdeme za Thangorem, který říká, že to byl Monk. Můžete si promluvit s Korthem a Kyrem (jeho poloha je uvedena v sekci "Pašeráci"). Poskytnou vám tipy, kde se Monk nachází. Screenshot pro ty, kteří ještě nevědí. Zabijeme Monka, vezmeme vše, co má, a jdeme do Thangoru. Úkol splněn.

3. Argorn kovář

Na druhé straně jezera (vedle Utopence zpod hráze) je kovář Argorn. Naučí nás kovářství, když mu přineseš meč Vengeful Steel. Nejjednodušší je jít k Pašerákům, zmlátit Thangora (aniž byste cokoli řekli), vzít klíč a prohledat truhly v jediném domě. Když jste u Pašeráků, můžete si vzít sošku Innose ze stolu v kovárně. Po převzetí meče jdeme do Angoru a vyučujeme kovářství. Poté, co se naučíte 1. úroveň kovářství, nás Argorn může naučit, jak kovat obouruční meče a sekery výměnou za idol Innose. Může vás také naučit, jak si vyrobit vlastní jedinečnou zbraň, pokud mu přinesete Black Ore. V jedné z truhel v Urizielově věži je jeden nugget vedle Queen Drone (viz "The Ancients") a mnoho dalších. Poté, co se všechno naučí a má Dračí váhy, může Argorn ukut Dračí brnění. K tomu potřebuje „jen“ 20 000 nugetů rudy. Počkáme 10 dní a obdržíme požadované brnění.

4. Ostření mečů a seker

V určitém okamžiku nás Argorn požádá, abychom se naučili brousit zbraně. Abyste se to naučili, musíte mu přinést 10 destiček Crawler Armor. Můžete počkat do 4. kapitoly, než vás Vlk naučí, jak takové destičky získat, nebo se vydejte na samý vrchol Věže mlh a otevřete tam truhlu nebo jednu z truhel v domě hlavy pašeráků - Thangor . Když máme plechy, jdeme ke kováři a naučíme se je brousit.

5. Vylepšení brnění

Jakmile budeme mít nějaké kovářské dovednosti a budeme mít Crawler Armor (z Vlka v kapitole 5 nebo z Xardasovy potopené věže), může nám Argorn toto brnění vylepšit. K tomu potřebuji dalších 10 destiček brnění Crawler a 12 000 nugetů rudy. Když máme tohle všechno, jdeme ke kováři, počkáme 5 dní a dostaneme nové brnění.

VI. BRATRSKÝ TÁBOR

1. Příměří

Tento úkol dostáváme, pouze pokud patříme do Bratrského tábora. Poté, co Y'berion zemře, Cor Angar požádá Bezejmenného, aby přesvědčil Fanatiky k návratu. K tomuto účelu poskytuje psaní (jako zbraň!). Měli byste se vyzbrojit tímto dopisem a jít do tábora Fanatiků. Tam nás zastaví stráž a vezme nás na Xord. Po krátkém rozhovoru vám umožní mluvit s Baal Kolis. Vůdce Fanatiků však nechce poslouchat Bezejmenného, dokud nedostane odpověď Antiků na svůj dopis. Po odpovědi Kolis zaútočí. Po jeho smrti nás Xord kontaktuje. Nakonec souhlasí s návratem Fanatiků. S touto zprávou jdeme na Cor Angara a čekáme 2 dny. Potom Fanatici přijdou do Bratrského tábora. POZORNOST!!! Fanatici se vrací do Bratrského tábora, i když patříme do jiných táborů než Bratrstvo. Rozdíl je v tom

VII. Pašeráci

1. Tábor pašeráků



Diego nám dává mapu s vyznačenou polohou pašeráků. Vchod do jejich Tábora hlídá Korth. Pokud řeknou, že nás posílá Diego, pustí nás dovnitř, ale než si promluvíme s Korthem, doporučuji udělat ještě dvě věci:

1. Pašerák jménem Kyro sedí nad Cavalornovou chatrčí (levá obrazovka). Žádá nás, abychom našli jeho luk. Pokud mu ji dáme, pošeptá o nás slovo Korthovi. Abychom dostali tento úkol, naše postava musí mít alespoň 5. úroveň.
2. Jdeme až na samé dno věže mlh a prohledáváme tam truhly. Jeden z nich obsahuje Korthův prsten.

Teprve teď jdeme k Pašerákům. Za odměnu nám Korth dává pěknou zbraň a zvyšuje naši sílu. Také říká, aby si promluvil s jejich kovářem Angharem. Jakmile jsme uvnitř, jdeme za Servinem a vezmeme balíček pro Diega. Musíme přidat 100 nugetů z naší kapsy. Nyní můžeme splnit úkol „Pomoc Servinovi“ a zeptat se na vše, co souvisí s pašeráky. V inventáři musíte mít jedno pivo, protože Servinovi v určité chvíli vyschne v krku. Nyní jedeme do Anghary. Žádá nás, abychom dodali 40 ocelových tyčí. Nejprve jdeme do bratrského tábora a jdeme do tamní kovárny. Otevřeme hrudník. Je tam spousta prutů. Chybějící číslo je nutné zakoupit u kovářů. Vracíme se do Angharu se železem a dostáváme odměnu. **POZORNOST!!!** Po rozhovoru se Servinem vás Anghar může naučit používat jednoruční zbraně a můžete se dozvědět o jeho historii. Pokud se někdo zajímá o válečnickou cestu Antiků, měl by počkat, až uslyší tento příběh, dokud nedostaneme meč od Sheer'Ghar. Teprve potom se ptáme na jeho minulost. Konečně může Anghar vylepšit naši čepel.

Teď je čas na Monka. Požádá nás, abychom nasbírali 500 kusů rudy od kopáče Gilberta. Jeho úkryt je na skalnatých římsách hned vedle vchodu do orčího území (střední obrazovka). Horník je pryč a my musíme platit z vlastní kapsy, ale zmiňuje nelegální pašování rudy. Dáme rudu Monkovi a promluvíme si s Korthem. Nakonec jedeme do Thangoru. Poté vyzvedneme zboží od zbývajících Pašeráků a znovu si promluvíme s Thangorem. Sděluje nám heslo potřebné ke vstupu do tábora banditů. Jejich tábor je na pravé straně rokle vedoucí k Trollovi a ohnisku (obrazovka vpravo). Mluvíme s Quentinem, ale podvedl nás. Zde jsou 2 možnosti:

1. Promluvte si s Quentinem a poté zabijte všechny bandity.
2. Nemluvíme, jdeme rovnou do Thangoru.

Doporučuji možnost číslo 1. Pak nám vznikne pěkný prsten. Poté se aktivuje úkol „Dodavatel rudy“. Pokud jsme ve výše uvedeném úkolu zvolili možnost č. 3, Servin nás požádá, abychom ukradli meč Guardian's Glory ze zbrojnice v táboře Near Mine. Za odměnu dostaneme pěknou mašli. Jsou 3 způsoby, jak se tam dostat:

1. Zbijte všechny strážce poblíž zbrojnice a prohledejte strážce střežícího vchod.
2. Naučte se akrobacii a skákejte oknem.

3. Staňte se vedoucím dolu. Poté od strážného obdržíme klíč od zbrojnice. Ať tak či onak, půjdeme k Servinovi s mečem a vyhneme se Gorthovi. Až nás uvidí, vezme náš meč. Dáváme meč Pašerákovi, ale jsou problémy s lukem. Musíme mu přinést Luk smrti. Nalezeno v truhle žoldáků na Urizielově ostrově. Vracíme luk a čekáme pár dní na vyzvednutí odměny. Dobrodružství pokračují pouze v kapitole 3, konkrétně během úkolu „Kámen z kaňonu trolů“. Pak Thangor chce, abychom dostali sextant zpět od Monka. Po vrácení sextantu je úkol splněn.

2. Dodavatel rudy

Úkol je dostupný po zabití Quentina. Thangor požádá Bezejmenného, aby zařídil, aby Pašeráci přepravili rudu. Mluvíme s Ratfordem. Pak jdeme do Starého dolu a tam si promluvíme s Drakem, Alephem a nakonec Hadem. Řekne nám jméno obchodníka organizujícího pašování rudy, pokud zabijeme královnu Crawler. Po jejím zabití se ukáže, že je to Alberto. Po rozhovoru s ním a obdržení balíčku máme na výběr ze 3 možností:

1. Předějte balíček Cronosovi. Jsme odměněni prstenem a brněním, ale Pašeráci se stanou nepřáteli.
2. Řekneme Ianovi všechno. Balíček dáváme Pašerákům, ale dostáváme pouze jejich brnění bez možnosti plnit další úkoly.
3. Ianovi nic neřekneme, jdeme rovnou do Thangoru. Za odměnu dostáváme brnění a můžeme plnit nové úkoly.

3. Pomozte Servinovi

Poté, co Servin obdrží zásilku pro Diega, dává Bezejmennému příležitost vydělat peníze. Měli byste mu přinést: 40 kusů masa, 20 vlčích kůží a 30 rýžových koláčků. Odměnou je ruda.

4. Hledání pokladu



V kolonii je 5 artefaktů: Relics of Innos v kamenném kruhu (vlevo nahoře), Blessed Idol of Innos v jeskyni vedle tohoto kruhu (horní střední obrazovka), Relics of Adanos v suterénu citadely, kde Ur- Objeví se Shak (obrazovka vpravo nahoře), grál života na vrcholu věže v klášteře Shapeshifter (obrazovka vlevo dole) a mísa s krví démona v Xardasově potopené věži (obrazovka vpravo dole). S alespoň jedním z těchto artefaktů Servin sám zahájí konverzaci. Ukázalo se, že všechny tyto artefakty může koupit zpět. Po prodeji všech získáme bonus navíc a úkol je u konce.

5. Rohy na prodej

Ve druhé kapitole, jen když jsme přinesli luk pro Kyra. Na oplátku si koupí rohy Shadow Creature a Trollí tesáky. Zaplatí za ně plnou cenu.

VIII. FANATIK

1. Vstup do Fanatics Campu



Abyste se přidali k Fanatics, musíte si promluvit s Xordem. Dá vám za úkol najít dva začínající fanatiky: Fao a Tallinn. Faovo tělo leží v jeskyni poblíž Starého tábora (levá obrazovka). Měl by sis vzít jeho amulet. Tallinn, na druhé straně, je vedle mostu vedoucího do Nového tábora. Není možné si nevšimnout, jak chodíte s Morgharem. (stejně jako střední obrazovka). Mluvíme s Tallinnem a pak s Xordem. Ten nás požádá, abychom pomstili Faa. Chcete-li to provést, jděte do jeskyně, kterou projdete cestou k Fanatics (pravá obrazovka). Promluvíme si s poslem Cor Kalom a pak ho zabijeme. Vracíme se na Xord a už jsme jedním z Fanatiků.

2. Atariova kuše

Atarius najdete před hlavní bránou. Učí, jak používat kuši, ale je nedůvěřivý k Bezejmennému. Jako fanatik Atarius naučí Bezejmenného, pokud nejprve získáme jeho kuši od Shrata. Shrat bojuje v Aréně ve Starém táboře. Promluvíme si s ním, pak se Scattym a bojujeme s Gorem Hanisem v Aréně. Tento boj se musí vyhrát. Potom vezmeme kuši od Scattiho a předáme ji Atariusovi.

3. Hlídky

Poté, co se připojí k Fanatics, Xord jim nařídí, aby se zbavili hlídek vyslaných Cor Kalomem. Mluvíme s: Tallinnem, Alžírem, Korou a Palermem. Ten druhý souhlasí s pomocí. Hlídky jsou 2. Stačí sledovat Palermo a konvoje se najdou. Po zabití posledního sektáře jdeme za Xordem pro odměnu.

4. Prsten prastarých

Tento úkol dostaneme od Baal Kolise, pokud jsme Fanatici. Požádá Bezejmenného, aby získal svůj prsten zpět. Vůdce banditů Quentin to má. Než se však vydáte k banditům, musíte splnit úkoly pro Pašeráky, dokud vás nepošlou k banditům. Pak jsou všichni bandité zabiti, včetně Quentina. Prohledáváme jeho tělo a vracíme ho majiteli.

5. Najděte Antiky

Poté, co předáte Baalův prsten Kolisovi a řeknete, že jste viděli Antiky, Kolis vás požádá, abyste Antikům doručili dopis. Dáme to Ken'Udzovi. Tento nám dává odpověď. Musíte to odnést Kolisovi, kterému se to nebude líbit a zaútočí na Bezejmenného. POZORNOST!!! Pokud jste členem Bratrského tábora nebo se k nim chcete připojit, počkejte do kapitoly 3 a odešlete odpovědi Antiků. Cor Angar vám poté zadá úkol „Příměří“.

LOVCI IX.ORKŮ

1. Lovci skřetů



Během naší první návštěvy tábora lovců skřetů vidíme boj mezi skřety a lovci. Po boji nám volá Valkir. Žádá nás, abychom zjistili, proč se počet orků neustále zvyšuje. Jdeme tedy směrem k Xardasově věži, dokud nevidíme toto místo (obrazovka). Jdeme k viditelnému orkovi a promluvíme si s ním. Aby to bylo složitější, objeví se za jeho zády posily. Po skončení boje můžete jeskyni prohledat, ale na konci se stejně vrátíte do Valkiru.

V určitém okamžiku nás Yrpen osloví. Chce, abychom mu pomohli uniknout z tábora. Naneštěstí se objeví Valkir a zapřáhne Yrpena k nabroušení jeho mečů. Po večerech, když Yrpen odpočívá, nám bude dávat kostky. To vám umožní hrát s ním kostky o rudu. Dobrý způsob, jak zbohatnout.

2. Přineste Yrpen

Tato mise je nezbytná k tomu, abyste se dostali do Orc City. K tomu jdeme do Bratrského tábora a hned po projetí hlavní brány zvolíme nejbližší levou cestu. Jdeme rovně a potkáme Yrpen. Promluvíme si s ním, počkáme den a znovu si promluvíme. Po prokletí všech možností míříme s Yrpenem spolu s posilami do tábora lovců orků.

3. Cesta do chrámu snílka

Po dobytí Ulu-Mulu se vydáme do Orc City. Před vstupem potkáváme Ur-Shaka, který nás žádá o Ulu-Mulu. Dáme je a navštívíme Lovce skřetů. Jakmile tam jsou, ukáže se, že je napadli Nemrtví Orkové, kteří se zdají být nesmrtelní. Nic nemůže být dále od pravdy. Musíte opustit tábor a hledat věž. U jejích nohou je Undead Orc Shaman, který udržuje nesmrtelnost Undead Orcs. Je velmi odolný, ale naštěstí nereaguje na údery.

Po jeho zabití si Lovci skřetů s problémem bez problémů poradí. Po skončení boje si promluvíme s Valkirem. Zde přichází na řadu úkol „Bring Yrpen“. Po splnění úkolu navštívíme Ur-Shaka a prohledáme jeho tělo. Vezmeme Ulu-Mulu a ukážeme to Snowovi. Ihned poté začíná útok na Orc City. Vše ostatní pak jde podle toho. Původní gotická zápletka.

X. VEDLEJŠÍ OTÁZKY

1. Alchymista



Chcete-li zahájit tento úkol, musíte vylézt na skalní římsy na pravé straně opuštěného dolu (viz obrazovka vlevo nahoře). Po rozhovoru s Alchymistou vám zadá první úkol. Musíte mu přinést 3 bylinky. Jsou to: Orcweed, Ravenweed a Blackweed. Není tam mnoho problémů, kromě toho, že obvykle rostou v oblastech, kde je mnoho různých zvířat. Odměnou jsou znalosti o vlastnostech rostlin, a to: Po požití jablek přibývá síly. Čím více jablek, tím silnější je Bezejmenný. Po konzumaci rýže se také zvyšuje vaše síla. Ale to je jednorázový efekt. Orc Herb zvyšuje HP bar a Raven Herb zvyšuje manu. Navíc je nyní možné prodat rostliny za jejich cenu. Dalším úkolem je přivést 8 serafů, 3 léčivé bylinky a jeden lilek. Tady to není problém najít. Odměnou je, že Alchymista vaří lektvary, které trvale zvyšují vaše statistiky. Aby to bylo možné, musíte nejprve přečíst kartu obdrženou od Alchymisty. Dalším úkolem je najít dva druhy semen: Red Beech a Tall Oak Seeds. Nejjednodušší způsob je jít poblíž Arény věčného ohně a hledat semena tam. Užitečné budou snímky obrazovky (prostřední a pravý snímek obrazovky). Odměnou je jeden lektvar, který trvale zvyšuje jeden z faktorů. Pokud máte lahvičku s dračí krví, kterou najdete v dračím těle nebo v kamenném kruhu poblíž Orc Graveyard (obrazovka vlevo dole), Alchymista uvaří lektvar. K tomu potřebuje dvě perly: bílou a černou. Bílou najdete na pláži pašeráků (obrazovka vpravo dole) a černou v truhle s Alamanachem, kterou je třeba získat spolu s Talasem. Jakmile budete mít všechny ingredience, Dáte je Alchymistovi, počkáte dva dny a směs je hotová. Než ji však vypijete, musíte si hru uložit. Riziko smrti téměř jisté. Poslední úkol je pouze v kapitole 5. Při prohledávání Orc City skončíte v kobce. V jednom z nich je Alchymista. Během rozhovoru s ním přijde ork. Po jednání s ním,

Alchymista uteče a za odměnu získáme klíč od truhly na pile (budova, vedle níž leželo Nixovo tělo).

2. Podivný poustevník



Začíná, když v jeskyni poblíž Fanatiků potkáme Tajemného poustevníka. Před jeho vchodem stojí Posel Cor Kaloma. Když se přiblížíte k Eremitě, automaticky promluví s Bezejmenným. Požádá vás, abyste našli 6 Chromanů. První je obvykle v držení kostlivce mága ve Věži mlh. Druhý je na náměstí výměny (vlevo nahoře), třetí je v klášteře měňavců. Abyste se tam dostali, musíte vylézt na skalní římsy, kde je nahoře stádo skřetů. Na samém konci můžete vidět truhlu. Vedle ní je kniha (obrazovka vpravo nahoře). Čtvrtý Chromanin je úplně nahoře na věži Starého tábora (obrazovka vlevo dole). Do věže se dostanete splněním questu Musician z webu. Pátý Chroman je za trollem vedle ohniska (obrazovka vpravo dole). Posledním Chromanem je Thangor – vůdce Pašeráků. Jen si s ním promluvíte. Po vrácení všech Chromaninů Eremita zmizí, ale tím úkol nekončí. Později může být nalezen před jeskyní, kde se Balaiareth skrývá. Když se dostanete blízko, začne dialog a poustevník zaútočí. Tady úkol končí. 2 POZNÁMKY!!!

POZNÁMKA 1 – než se zapojíte do Chromanin Eremita, měli byste si ji přečíst. Nejlépe hned po vyzvednutí. Jinak hrozí, že se další Chromanin neobjeví. POZNÁMKA 2 - před jeskyní s Balaiareth je velké hejno Orc Elites. Nejlepší je zabít je před zahájením tohoto úkolu nebo než to poslední Chroman vzdá. Takhle to bude jednodušší.

POZNÁMKA 3 - tento úkol by měl být dokončen v kapitole 2 nebo 4. V kapitole 3, poté, co Milten obnoví ohniskový kámen, jde na místo, kde se teleportuje Hermit. To končí Eremitinou smrtí.

3. Únos



Tento úkol začíná na samém začátku hry, po setkání s bagrem Rostem (obrazovka vlevo nahoře). Navrhují vyhrát tento boj, protože prohra neskončí dobře pro Bezejmenného. Další část je ve Starém táboře. Na lavičce vedle Bullita (obrazovka vpravo nahoře) je klíč od kobky. V jedné z místností sklepení je Kroll (obrazovka vlevo dole), který žádá Bezejmenného, aby mu přinesl Guardian Armor. Můžete ho najít v Melkorově úkrytu nebo si ho koupit, pokud jste Strážce starého tábora nebo tábora před dolem. Po vrácení brnění Kroll požádá Bezejmenného, aby ho vyvedl ze Starého tábora. (POZOR!!! Tuto část je nejlepší provést po dokončení úkolu Pašeráků souvisejícího s doručení balíčku Banditům.) Po opuštění tábora vám Kroll řekne, abyste se setkali s jeho Paní Kirou. Nachází se v oblasti Banditů, v jeskyni hlídané Volarem (obrazovka vpravo dole). Nařídí Krollovi, aby prozkoumal bratrský tábor. Protože ten parchant neví, kde to je, musíme ho tam vzít. Po dosažení cíle musíte počkat 2 dny. Poté si promluvíme s Krollem a vezmeme ho za Kirou. Na úplném konci si se ženou promluvíme a dostaneme odměnu. Jako malý bonus nám Kroll po rozhovoru s Kirou dává banditskou helmu a možnost koupit si banditskou zbroj.

4. Antická aréna

Nachází se poblíž místa, kde je Ohnivý kámen pro Y'berion. Chcete-li zahájit tento úkol, musíte si promluvit s Fiddlerem. V první řadě je potřeba mít silnou postavu, protože souboje nejsou jednoduché. Před každým soubojem se Šumaře zeptejte na svého soupeře. Řekne vám, s kým bude Bezejmenný bojovat. Pak byste si měli promluvit se svým budoucím protivníkem, načež zavede Bezejmenného do Arény. Pamatujte, že poražený protivník musí být zabit. Existují 4 nepřátelé a zde je pořadí, ve kterém s nimi bojujete:

1. Psycho.
2. Bronn.
3. Lord Beowulf.
4. Ork.

Po zabití všech nepřátel si promluvíte s Fiddlerem a získáte vítězný krystal. Můžete ji sníst (ale pak nebude oblouk Antiků dokončen) nebo si ji nechat.

5. Společník

Vyskytuje se automaticky po dokončení questu Ancient Arena. Šumař nabídne Bezejmennému, aby se k němu připojil. Můžete jeho nabídku odmítnout nebo přijmout. V druhém případě se Šumař připojí k Bezejmennému. Má mnoho zajímavých interakcí souvisejících s místy a zabíjením lidí důležitých pro děj hry a modu. Skrzypek navíc položí 3 otázky, z nichž každá má 3 možné volby. Jsou to: Innosova volba, Adanosova volba a Beliarova volba. Po položení poslední otázky závisí Skrzypkova reakce na daných odpovědích. A jaká je reakce, podívejte se sami -

6. Renegade Orc

Vlastně to není úkol. Jediná věc je, že v 5. kapitole je v kobkách Orčího města naproti Alchymistovi uvězněn skřet, který se z vděčnosti za jeho záchranu na nějakou dobu přidá k Bezejmennému. Tak moc.

7. Rebelský sluha

Úkol je dostupný až poté, co vám Xardas řekne, abyste prohledali jeho starou potopenou věž. Na začátku cesty s Golemy bude postava jménem D'Bruce. Přikáže Bezejmennému zabít Nemrtvého draka v potopené věži. Odměnou za splnění úkolu bude róba (pro kouzelníky) a meč (pro válečníky).

8. Požírač duší



Ve skutečnosti to není quest, ale stojí za to to zahrnout do návodu. Je to meč, který ovládá 4 elementy. Elementární krystaly, stejně jako meč a aktivátor jsou rozptýleny v různých světech. V kolonii jsou ukryty 4 elementární krystaly: Voda – ukrytá v podvodní jeskyni pod mostem vedoucím do Starého tábora (obrazovka vlevo nahoře), Oheň – na oltáři kamenného kruhu poblíž Xardasovy potopené věže (horní prostřední obrazovka), Země - v bažinách (obrazovka vpravo nahoře) a Vzduch - levituje nad nejvyšší věží Pevnosti (ta s harpyjemi. Obrazovka vlevo dole). Aktivátor se nachází ve světě Eli'Ne, přesně uprostřed zamrzlého jezera (spodní prostřední obrazovka). Uriziel má meč sám. Jakmile máme meč, aktivátor a krystaly, můžeme prvky kombinovat. Jednoduše použijte aktivátor a budou 4 možnosti připojení prvků. Pokaždé, když připojíte prvek, budete jej moci aktivovat. Stačí jej znovu použít a objeví se možnost: "Raise the power...". Samozřejmě tento meč musí být vybaven jako první. K jeho vybavení však naše postava musí být minimálně mistrem v používání jednoručních zbraní (předposlední úroveň). A můžete použít pouze jednu elementární sílu. Nelze je aktivovat všechny najednou. Pak už jen stačí pobíhat mezi nepřáteli s taseným mečem a aktivovanou živelnou silou. Po zasažení příslušného počtu úderů bude meč nabit a bude mít sílu odpovídající použitému prvku. A můžete použít pouze jednu elementární sílu. Nelze je aktivovat všechny najednou. Pak už jen stačí pobíhat mezi nepřáteli s taseným mečem a aktivovanou živelnou silou. Po zasažení příslušného počtu úderů bude meč nabit a bude mít sílu odpovídající použitému prvku.

POZORNOST!!! Abyste mohli tento meč používat, musíte být alespoň „Mistr“ v používání jednoručních zbraní.

XI. UČITELÉ

1. Antikové

Algirion – Očarování krystalů, 5 magických kruhů, mana až 800 bodů. Pouze pro cestu kouzelníka. Balaiareth – Použití jednoruční zbraně do 100 bodů. Pouze pro Beliarovu cestu. Sheer'Ghar – Použití obouručních zbraní až 100 bodů, síla a obratnost až 250 bodů. Pouze pro cestu válečníka.

2. Tábor před dolem

Bard – Obouruční zbraň do 89 bodů. Stojí vedle zbrojnice. Gardhar – 1. okruh magie. Možné po návštěvě Antiků. Gorth – Jednoruční zbraň do 69 bodů. Zůstává poblíž klece. Fat Butch – Učí jeden recept. Motá se kolem kotle poblíž hostince.

Horg – Kuše až 69 bodů. Na pravé straně druhý vchod do kempu. Obvykle stojí na plošině.

Slicer – Síla až 180 bodů. Ubytuje se v hostinci.

3. Starý tábor

Cavalorn – Sklon až 70 bodů.

Diego – Síla až 90 bodů a obratnost až 120 bodů.

Scatty – Jednoruční zbraň do 69 bodů.

Scorpion – Kuše do 100 bodů.

Thorus – Jednoruční zbraň do 69, obouruční do 69 bodů, síla do 120 bodů a obratnost do 80.

Torrez – Mana do 85 bodů.

4. Nový tábor

Lares – Síla až 90 bodů a obratnost až 60 bodů.

Lee – Jednoruční zbraň do 69, obouruční do 69 bodů, síla do 120 bodů a obratnost 75 bodů.

Vlk – Sklon až 100 bodů.

Kord – Jednoruční zbraň do 44 bodů.

Cronos – Mana až 300 bodů.



5. Bratrský tábor

Baal Cadar – Mana až 50 bodů.

Cor Angar – Obouruční zbraň do 69 bodů, síla do 150 bodů, obratnost do 95 bodů. Gor

Na Toth – Jednoruční zbraň až 69 bodů, síla až 120 bodů, obratnost až 80 bodů a mana až 120 bodů. V kapitole 3 je na náměstí a stojí před schody vedoucími k ústředí Y'Berion.

6. Tábor fanatiků

Atarius – Kuše až 69 bodů. V kapitole 3 trénuje na náměstí vedle Cor Angara. Kora

– Mana až 80 bodů. V kapitole 3 jako jeden z Baal Cadarových učedníků.

Xord – Síla až 115 bodů. Od kapitoly 3 ho můžete najít na náměstí, kde trénují Chrámové strážce, vedle Cor Angar. Nahrazuje Gor Na Toth.

7. Pašeráci

Anghar – Jednoruční zbraň do 89 bodů. Většinou zůstává v kovárně.

Korth – Obouruční zbraň do 89 bodů. V kapitole 3.

Thangor – Obratnost až 200 bodů.

8. Lovci skřetů

Kerth – Jednoruční zbraň do 69 bodů.

XII. OBCHODNÍCI

1. Tábor před dolem

Fat Butch - Gun. Motá se po táboře. Sedí hlavně u kotlíku vedle Chopperovy krčmy. Na konci úkolu „The Troublesome Cook“ uteče z tábora.

Radi – Různé kraviny. Stojí nalevo od hlavní brány.

Orlan – Alkohol. Nalezen v hostinci.

2. Nový tábor

Fat Butch - Gun. Sedí v hospodě. Najdete ho tam, když splníte úkol „The Troublesome Chef“.



3. Fanatici

Alžír – jídlo. Stojí mírně uprostřed kempu, vedle studny. V kapitole 3 stojí v bažinách mezi první skupinou sběračů.

Palermo – zbraně. Hned za hlavní bránou vlevo. V kapitole 3 zůstává v kovárně v táboře Bratrstva.

Xord – Fanatic Armor. Od kapitoly 3 ho můžete najít na náměstí, kde trénují Chrámové strážce, vedle Cor Angar. Nahrazuje Gor Na Toth.

4. Pašeráci

Servin – od všeho trochu. Motá se po celém táboře.

Kyro - ve druhé kapitole jsi souhlasil, že mu pomůžeš dřívě. Kupuje rohy Shadow Creature a trollí tesáky.

5. Lovci skřetů

Snow – Kupuje orkské zbraně. Od začátku. Jen se zeptejte, kdo to je. Za zbraně platí jejich skutečnou hodnotou a určitými zkušenostmi.

6. Různé

Alchymista – Kupuje rostliny. Po splnění prvního úkolu. Za rostliny platí za jejich skutečnou hodnotu a určité zkušenosti.

Hunter – Kupuje zvířecí trofeje. Co potřebuje, zjistíte z příkazů, které dává. Poflakuje se v jeskyni za Cavalornovou chatrčí.

XIII. KOMBINACE ZÁMKU V HRUDNÍCH

1. Trestanecká kolonie

Alchymista – PLLLLP

Jeskyně u Kamenného kruhu - LLPPPLPPPPLLPLPPPLLLP

Jeskyně s Balairethem - (levá hrud) LLPLLPLPL

(pravé pole) LLPPLPLPLPLPPPP

Jeskyně s banditou – PPLPLL Jeskyně

s poustevníkem – LPLLLPLPL

Jeskyně se skřety (Nad Pacho) – LLPPPLPPPPLL

Jeskyně s dozorcem – LLPPPLPLPL

Jeskyně s nemrtvým stínovým stvořením vedle kamenného kruhu s dozorcem - LLLPPPLL

Kovář Argorn - LLLPLPPPLPLLLPL

Vedle kaple s mečem – PLLPPLPPPPLPL

Tábor lovců skřetů - (vlevo na hrudi) LPLLLPLPPPLLLPLLLP



(pravé pole) PPLLLPLLLLPPPLPPPLPL
Vrchol věže poblíž tábora lovců skřetů - LPLLLPLLL Věž
mlh (dveře) - LLPLPPLL
Tower of Mists (Peak) - LPLLLPPPLLLL Tower of
Mists (Uvnitř) - (levá hrud) LLLPLPPP
(pravé pole) LLPLPLPPPLPLL
Xardas Tower - (Blíže ke vchodu) PLLPPPLLLLPPP
(Dále) PLLPPPLPLPLPLLL
Vedle jeskyně s krystalem na území Orků - (vlevo na hrudi) LLPLPPPLPLL
(pravé pole) LLLPPPLLLLPLLLLPPPLP
Strážní tábor před dolem (živá chata) - LLPPL Strážní tábor
před dolem (zbrojnice) - LLPPPLPLLLP Saturasova truhla -
LLLPLP
Uzavřená věž v klášteře Shapeshifter - PLLLLLPLPPPLPL

2. OSTROV URIZIELA

Tábor žoldáků - PPPPPPPPPPLPLPL
Tábor skřetů - LLPLPLPPPLL
Vlevo je Dick Advo - PLPLPLPLPLPLLLLPP
Vpravo je Dick Advo - (levý rámeček) LLPLPPPLPLLPPPP
(pravé pole) LLPPLLPPLLPPLLPPLPLPLP
Urzielova věž (vedle vchodu) - LLPLPPPLPLLPLPLPP
Urzielova věž (za trůnem) - LLPLPPPLLLLPLPPLPLPPPL Za
sochou Orka - LLPLPPPLPLLPLPPPLPLL

XIV. KÓDY

Prsteny a amulety:

Adanos_Ring - Blessed Defender
AngharRing - Prsten podpory
BadEye - Pohled zla
BowAmulett - Archer's Amulet
BowRing1 - Archer's Ring I
BowRing2 - Archer's Ring II
BunsheeRing - Rock of the
Damned DragonEye - Dračí oko
ElineRing - Eli'Ne's Gift FaoAmulett -
Amulet of Fao INV_RING - Ring of
Invisibility Kolring - Ring of Baal
Kolis
KorthRing - Korthův prsten
MagicAmulett - Mage's Amulet
MagicRing1 - Mage's Ring I
MagicRing2 - Mage's Ring II
Orch_Amulet - Amulet lovce skřetů



PAmulet – Smugglers Amulet
Pierscien_Ordina – prsten
sheer_gift – Heart of Innos
Thangor_Ring – Ring of Contempt
WarriorAmulett – Warrior's Amulet
WarriorRing1 – Warrior's Ring I
WarriorRing2 – Warrior's Ring II

Prsteny a amulety (zlaté a stříbrné) a další předměty:

Grall – Grall of Life (quest for Serwin)
INOSSTATUE – Innos Statue
INOSSTATUE1 – Blessed Idol of Innos (quest for Serwin)
ItMi_GoldCandleHolder – Zlatý svícen
ItMi_GoldChalice - Zlatá mísa
ItMi_GoldChest - Zlatá rakev ItMi_GoldCup
- Zlatý kalich ItMi_GoldNáhrdelník - Zlatý
amulet ItMi_GoldPlate - Zlatý talíř
ItMi_GoldRing - Zlatý prsten
ItMi_JeweleryChest - Klenotnice
ItMi_Stříbrná Stříbrná Svíčka -Držák
Stříbrná BCha

ItMi_SilverCup – Stříbrný kalich
ItMi_SilverNecklace – Stříbrný amulet
ItMi_SilverPlate – Stříbrný talíř
ItMi_SilverRing – Stříbrný prsten
LIFE_GRALL – Pohár života
RandomStatue – Socha plurality
Relict1 – Relict of Adanos (quest for Serwin) Relict2
– Relict of Innos (quest for Serwin) Relict3 – Bowl of
Demon's Blood (quest for Serwin)

Zbraň 1H:

A_AncientSword - Machete (Sharp)
A_AncientSword2 - Ancient Sword (Sharp)
A_CarmasinDawn - Crimson Dawn (Sharp)
A_DeathBreath - Breath of Death (Sharp)
A_GodHand - Hand of God (Sharp)
A_Katana1H - Katana (Sharp) A_Killer -
Assassin (Sharp) A_Mel_Sword - Pojídač
veverek (Sharp) A_Serwin_Rapier -
Decorated Rapier (Sharp) A_siekacz_sword
- Chopper Sword (Sharp) A_Sword1
(Sharp's)



A_Sword2 - Dragon2 (Ostrý) B_AncientSword - Machete (Velmi ostrý) B_AncientSword2 - Starověký meč (Velmi ostrý) B_CarmasinDawn - Crimson Dawn (Velmi ostrý) B_DeathBreath - Breath of Death (Velmi ostrý) B_GodHand - Hand of God
B_Katana1H - Katana (velmi ostrá) B_Killer - zabiják (velmi ostrá) B_Mel_Sword - pojídač veverek (velmi ostrý) B_Serwin_Rapier - zdobený rapír (velmi ostrý) B_cutter_sword - sekací meč (velmi ostrý) Monk_S Velmi ostrý)

Starověký meč - Machete
AncientSword2 - Ancient Sword
AngarsLetter - The Writing of Cor
Angara anim_test - Reaver
AvatarSword - Last Stand
Axe1H - Dobrá sekera
Axe1H1 - Dobrá nabroušená sekera Axe1H2 - Dobrá nabroušená sekera Baseball_Siekacza - Baseball nepořádek Bunshee - Cry of the Damned
CarmasinDawn - Crimson Dawn
DeathBreath - Breath of Death
DragonDie - Sacred Flame
Glorystal - Blade of Glory GodFist - Fist of God
GodHand - Hand of God GodThunder - Beliar's Touch
GoodLongSword - Dobrý dlouhý meč
GoodLongSword1 - Nabroušený Dobrý dlouhý meč
GoodLongSword2 - Nabroušený Dobrý dlouhý meč
strážní meč - Glory of the Guardian

HKnife - Lovecký nůž ItMwA_1H_Axe_01 - Sekera (ostrá)
ItMwA_1H_Axe_02 - Drtič (ostrá) ItMwA_1H_Axe_03 - Lámač kostí (Sharp) ItMwA_1H_Hatchet_01 - AHswordG01 - AHswordG01 - A - Light Guardian Sword (Sharp)
ItMwA_1H_Scythe_01 - Slasher (Sharp)

ItMwA_1H_Sickle_01 - Srp (ostrý) ItMwA_1H_Sword_01 - Nedokončený meč (ostrý) ItMwA_1H_Sword_02 - Soudcův meč (ostrý) ItMwA_1H_Sword_03 - Meč Guardian's Sword (Sharp) ItH_14 wA_1H_Sword_05 - válečný meč (ostrý)
ItMwA_1H_Sword_Bastard_01 - rezavá jedna a půl ruky Meč (ostrý)



ItMwA_1H_Sword_Bastard_02 – Řezník (ostrý)
 ItMwA_1H_Sword_Bastard_03 – Popravčí (ostrý)
 ItMwA_1H_Sword_Bastard_04 – Berserkerův křik (ostrý)
 ItMwA_1H_Sword_Abroad_Broad_H_Sword – ABroadH
 _02 – Wy Year of the Warrior (Sharp)
 ItMwA_1H_Sword_Broad_03 – Whisper of the Storm
 (Sharp) ItMwA_1H_Sword_Broad_04 – Hand of the
 Guardian (Ostrý) ItMwA_1H_Sword_Long_01 – Dlouhý
 meč (Ostrý) ItMwA_1H_Sword_Long_02 – Meč strachu
 (ostrý) ItMwA_1H_Sword_Long_03 – Meč nenávisti
 (ostrý) ItMwA_1H_04 Slovo Victor_H_Sword – __Long_1
 Long_05 – Sword of Death (Sharp) ItMwA_1
 H_Sword_Long_066 – Ekvalizér (Sharp)
 ItMwA_1H_Sword_Short_01 – Krátký meč (ostrý)
 ItMwA_1H_Sword_Short_02 – Selský meč (ostrý)
 ItMwA_1H_Sword_Short_03 – Utopený mužský jazyk
 (ostrý) ItMwA_1H_Sword_Short_04 – ThornS't
 Thorn_05_1HharMs p)ItMwB_1H_Axe_01 – Sekera
 (velmi ostrá)
 ItMwB_1H_Axe_02 - Drtič (velmi ostrá) ItMwB_1H_Axe_03 - lámačka
 kostí (velmi ostrá) ItMwB_1H_Hatchet_01 - sekera (velmi ostrá)
 ItMwB_1H_LightGuardsSword_03 -SM_Light Guardsword_03 -SMLash
 GuardB er (velmi ostré)

ItMwB_1H_Sickle_01 - Srp (velmi ostrý) ItMwB_1H_Sword_01 - Nedokončený
 meč (velmi ostrý) ItMwB_1H_Sword_02 - Soudcův meč (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_03 - SH_Sword_10 Bitevní meč_10 ItMwB_1H_Sword_04 -
 Meč ItMwB_1H_Sword_02 Sharp) ItMwB_1H_Sword_05 – válečný meč (velmi
 ostrý) ItMwB_1H_Sword_Bastard_01 – rezavý Jeden a půlruční meč (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_02 – řezník (velmi ostrý)

ItMwB_1H_Sword_Bastard_03 - Popravčí (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_04 - Berserkerův výkřik (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_01 - Široký meč (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_1 Warry Warry -Mwp Sharp ItMwB_1 Warry_VB
 _1H_Sword_Broad_03 – Whisper of the Storm (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_04 – Hand of the Guardian (Velmi
 Ostrý) ItMwB_1H_Sword_Long_01 – Dlouhý meč (velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Long_02 – Meč strachu (Velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Long_03 – Meč nenávisti (velmi ostrý)
 ItMwB_1ongeryH_1Sword of ItMwB_1H_04 Sword_MV –HwS
 word_Long_05 – Meč smrti (velmi ostrý) It
 MwB_1H_Sword_Long_066 – Ekvalizér (Velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Short_01 – Krátký meč (Velmi ostrý) Ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Short_02 – Selský meč (Velmi ostrý)
 ItMwB_1H_Sword_Short_03 – Jazyk utopeného muže (Velmi
 ostrýS) ItMH_1Short_1Thorn (velmi ostrý)



ItMwB_1H_Sword_Short_05 - Diggerův zub (velmi ostrý)
Katana1H - Katana
Zabiják - Zabiják
MagicOreSword - Meč vyrobený z magické rudy
MagicOreSword1 - Nabroušený meč vyrobený z magické rudy
MagicOreSword2 - Nabroušený meč vyrobený z magické rudy
Mel_Sword - Pojídač veverek
Miecz_Zdunka - Kosa Zdunky
misio_Traffixa - Misio Traffixa
nix_mace - Nixova hůl
NoName_Sword1H - Meč bezejmenného
NoName_Sword1H1 - Meč bezejmenného
NoName_Sword1H2 - Sword of the Nameless
One pochodeň - Pochodeň
Reaver_b - Reaver
Reaver_m - Reaver
Reaver_s - Reaver
Serwin_Rapier - Decorated Rapier
siekacz_sword - Chopper Sword
SoulReaver - Požírač duší
SoulReaver_Fire - Pojídač duší
SoulReaver_Air - Požírač duší
Meč1 - Monk's Sword
Meč2 - Drak2
UndeadDie - Podivný meč
uriziel_1h - Uriziel

2H zbraň:

A_BlessedEdge - Blessed Duskblade (Sharp)
A_DoomBringer - Dark Executioner (Sharp)
A_DragonKiller - Lightbringer (Sharp)
A_FPALL_SWORD - Destruction of Evil (Sharp)
A_InosDestiny - Flame of Innos (Sharp)
A_Katana2H - Dai - Katana (Sharp) A_Kazz_Sword -
Kazzmir's Sword (Sharp) AAGOR The Last A_thAxDe -
Korthova sekera (O stra)

A_Scimitar - Drow's Scimitar (Sharp)
A_SheerGhar - Doomsinger (Sharp)
A_TheLastHit - Poslední rána (Sharp)
B_BlessedEdge - Blessed Duskblade (velmi ostrá)
B_DoomBringer - Dark Kat (velmi ostrá)
B_DragonKiller - Lightbringer (velmi ostrý)
B_FPALL_SWORD - Zničení zla (velmi ostrý)
B_InosDestiny - Plamen Innose (velmi ostrý)
B_Katana2H - Dai - Katana (velmi ostrý)
B_Kazz_Sword - Kazzmirův meč (velmi ostrý)



B_KORTHAGOR_SWORD – Poslední Avenger (velmi ostrá)
B_KorthAxe – Korthova sekera (velmi ostrá)
B_Scimitar – Drow's Scimitar (velmi ostrý)
B_SheerGhar – Doomsinger (velmi ostrý)
B_TheLastHit – Poslední rána (velmi ostrý)
Axe2H – Dobrá obouruční sekera
Axe2H1 - Nabroušená Dobrá obouruční
sekera Axe2H2 - Nabroušená Dobrá
obouruční sekera BerserkerAxe - Ancient Axe
of Power BlessedEdge - Blessed Twilightblade
Destroyer - The End of Mortals
DoomBringer - Dark Executioner
DragonKiller - Lightbringer
EliteOrcAxe - Krush Morthrag
FireDead - Conflagration
(FPALL_SWORD - Evil Doom ice_stuff - Vampire's Kiss
IceSword - Ice Blizzard InosDestiny - Flame of Innos
ItMw2hOrcMace02 - Krush Norghor
ItMwA_2H_Axe_Heavy_01 - War Axe (Sharp) -Hax War
Axe (Sharp) Cri_HevyA'_02 ItMwA'_02 p)
ItMwA_2H_Axe_Heavy_03 – Barbarská pěst (ostrá)
ItMwA_2H_Axe_Heavy_04 – Trollova pěst (ostrá)
ItMwA_2H_Axe_light_01 – Lehká bitevní sekera (ostrá)
ItMwA_2H_Axe_light_02 – Thunder (ostrá)

ItMwA_2H_Axe_light_03 – Crunch (ostrá)
ItMwA_2H_Axe_Old_01 – Stará bojová sekera (ostrá)
ItMwA_2H_Axe_Old_02 – Bloody Reaper (Sharp)
ItMwA_2H_Axe_0 Old Judge_Old_03 (Sharp) – Old
Judge_Old_03 ska Sędziowska (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_01 – Obouručák (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_02 – Hero's Blade (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_03 – Bloody Blade (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_01 – Těžký obouruční (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_02 – Angry Steel (Sharp)
ItMwA_2H_Sword_Sword_AHearyH vy_04 – Vengeful Steel
(Sharp) ItMwA_2H_Sword_Light_01 – Lehký obouruční
meč (Sharp) ItMwA_2H_Sword_Light_02 – Dozorcův meč
(ostrý) ItMwA_2H_Sword_Light_03 – žoldářská čepel (ostrá)
ItMwA_2H_Sword_Light_04 – Královský meč (ostrý)
ItMwA_2H_Sword_05xMeč ItMwA_2H_05Sword_APL e
(ostrý)

ItMwB_2H_Axe_Heavy_01 – Válečná sekera (Velmi ostrá)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_02 – Výkřik válečníka (Velmi ostrý)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_03 – Barbarova pěst (velmi ostrá) –
V4H_rollAxe_0



ItMwB_2H_Axe_light_01 – Lehká bojová sekera (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Axe_light_02 – Thunder (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Axe_light_03 – Crunch (velmi ostré)
ItMwB_2H_Axe_Old_01 – Stará bojová sekera (Velmi ostrá)
ItMwB_2H_Axe_Old_02 – Bloody Reaper (Velmi ostré)
ItMwB_2H_03 JudgeV – Old_OldH_Axe2 02 – Soudcova hůl (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Sword_01 – obouruční (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Sword_02 – Blade Hero (Velmi ostrý)
ItMwB_2H_Sword_03 – Bloody Blade (Velmi ostrý)
ItMwB_2H_Sword_Heavy_01 – Těžký obouruční (Velmi ostrý)
ItMwB_2H_Sword_Sword_Sword_Heavy2VS ItMWB Shary2H Steel_02 03 – Zuřivá ocel (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Sword_Heavy_04 – Pomstychtivá ocel (velmi ostrá)
ItMwB_2H_Sword_Light_01 – Lehký obouruční meč (velmi ostrý)
ItMwB_2H_Sword_Light_02 – Meč dozorce (velmi ostrý)
ItMwB_2H_Sword_Light_03 – Čepel žoldáka (velmi –_2 ostré King_Sword)
ItMwBSharp) ItMwB_2H_Sword_Light_05 – Démonský meč (velmi ostrý)
ItMwBPickaxe – krumpáč (velmi ostrý)

Katana2H – Dai - Katana Kazz_Sword –
Kazzmirův meč KORTHAGOR_SWORD –
Poslední Avenger KorthAxe – Korthova sekera

MagicOreSword2H - Dobrý obouruční meč
MagicOreSword2H1 - Nabroušený Dobrý obouruční meč
MagicOreSword2H2 - Nabroušený dobrý obouruční meč
MagiStuff - Mágova hůl
MagiStuff_Fire - Hůl Blaze MagiStuff1 - Hůl
Ancientů MagiStuff2 - Hůl Ken'Udz Miecz_Tick -
Tick's Slasher NoName_Axe - Sekera
bezejmenného NoName_Axe1 - Sekera
bezejmenného NoName_Axe2 - Sekera
Bezejmenného - S No2 Nameless One
NoName_Sword2H1 – NoNameův nabroušený meč
NoName_Sword2H2 – NoNameův nabroušený meč
OrcOfficerAxe – Life Destroyer

sairo_sword - Sairo Sword
Scimitar - Drow scimitar
SheerGhar - Doomsinger
TheLastHit - Poslední rána

Zbraň na dálku:

deadbow – Singer of Doom
IceBow – Eater of Hearts



ItAmArrow_Ice – Ledový šíp
ItRw_Crossbow_ata – Kuše Atarius
KyroBow – Kyro Bow
OrkBow - Deathbringer
RedBolt - Fire Bolt
RedCross - Červený kříž

Brnění a přilby:

AncientArmor – Sheer'Ghara Armor
AncientRobe – Robe of the Ancients
Armor_Ranger_C – Ancient Armor
ARMORPART_BOOTS – Boty
ARMORPART_BRACERS - Ramena
ARMORPART_BREASTPLATE - Náprsník
ARMORPART_GLOVES - Rukavice
ARMORPART_GRAVES - Greaves
AWH_ARMOR_M - Zbroj lovce odměn
BAN_ARMOR_L - Oblečení lehkého bandita
BAN_ARMOR_M - Bandit Outfit
CRW_ARMOR_HUP – zesílené pásové brnění DarkAcolyte –
Dark Acolyte Robe
DarkArmor - Dark Armor DarkMaster -
Roucho temného mistra DragonArmor -
Dragon Armor
Feallan_Armor – Fellan's Armor
FireArmor – Rock of Fire
GRD_ARMOR_H2 – Těžké brnění Mine Guard
GRD_ARMOR_H3 – Vítězné brnění
GRD_ARMOR_L1 – Lehká minová strážní zbroj
GRD_ARMOR_M1 – Minová strážní zbroj
GRD_ARMOR_M2 – Slash Armor
GRD_PAL1 – Válečnická zbroj
GRD_PAL2 – Zvyk brnění starých rytířů
– Zvyk
Zvyk 1 – Zvyk
Hitman - Assassinské brnění Hitman_L - Kožené brnění
I_ARMOR_STTH_BOOTS - Boty se stínovým brněním
I_ARMOR_STTH_BREASTPLATE - Bunda se stínovým brněním
I_ARMOR_STTH_GLOVES - Rukavice se stínovým brněním
I_ARMOR_STTH_GLOVES_FENER -THSTAVE I. - Kalhoty Shadow
Armor

KDF_ARMOR_H1 – Heavy Fire Robe
KDF_ARMOR_H2 – Heavy Ornate Fire Robe



KenRobe - Róbu velmistra Non_RANGER - Pašerácká zbroj
NOVFAN_ARMOR_L - Fanatická náramek pro nováčka
NOVFAN_ARMOR_M - Lehká zbroj fanatického nováčka
NOVFAN_ARMOR_H - Fanatická zbroj nováčka
OrkH_Armor - Zbroj lovce skřetů

OrkH_Armor_H - Zbroj pro lovce skřetů
PalArmor - Paladinova zbroj
PalArmorLow - Knight Armor
STT_ARMOR_H0 - Diego Armor
UrizielRobe - Dark Archmage Robe
VLK_ARMOR_M1 - Zombie Slash
PantsArmor - Chaos Armor
ass_helm - Assassin crown
helm - Fiery Crown crus -
testovací helma
FEL_HELM - Starověká přilba
HELM - Starověká přilba
isil_helm - Royal Helmet maska
- Gladiator Mask maska2 -
Bandit Mask PALHELM - Paladin
Helmet spartan_helm -
Mercenary Helmet
STT_ARMOR_H1 - Helm
szyszak - Szyszak

Magie a krystaly:

??? - Strange Crystal Beast_Cristal - Beast Crystal
BloodCristal - Blood Crystal Cave_Cristal - Cracked
Crystal CAVE_TELEPORT - Teleportační krystal, stará
jeskyně CristalBELIARSCREAM - Beliar's Scream

CristalDestroyLife - Kiss of Death
CristalDragonKiss - Kiss of the Dragon
CristalFury - Battle Rage
CristalICERAIN - Ice Blizzard CristalInosRage -
Innosův hněv CristalInosTears - Slzy Innose
cristalofbegining - Crystal of Beginning
CristalOrcTrans - Transformace do skřetí elity
CRISTALPUMA - Vyvolání démonické pumy
CristalPumaTrans - Transformace do démonické
Pumy Darkness Army of Army_C

DexCristal - Agility Crystal
DragonFire - Dragon's Breath
FIRE_CRISTAL - Curse of Innos



GodCristal - Crystal of Victory
HealCristal - Crystal of Resurrection
ItArRuneTeleport6 - Zkušební teleportace
ItArRuneTeleport9 - Teleportace do tábora u dolu
ItArScrollTeleport6 - Zkušební teleportace

MagiCristal - Renewal Crystal
ManaCristal - Power Crystal
NetTeleport_Cristal - Teleportation Crystal
netway_cristal - Strange Crystal
NewCristal - runový krystal
NewCristal1 - runový krystal
NewCristal2 - runový krystal
NORTH_ISLAND_TELEPORT - Teleportační krystal, severní část ostrova
Portal_Cristal - Portálový krystal
PowerCristal - Crystal of Power
ReaverSeal - Seal
ReaverSeal_Water - Seal of Water
ReaverSeal_Fire - Seal of Fire
ReaverSeal_Air - Seal of Air
ReaverSeal_Earth - Pečeť Země
SheerCristal - Přivolání Paladina Innose
Shrink_Cristal - Shrink Troll
SoundCristal - Music Crystal
SOUTH_ISLAND_TELEPORT - Teleportační krystal, jižní část ostrova
SpeedCristal - akcelerační krystal
Stone_Cristal - Kamenný krystal
strange_cristal - Křišťál mrtvých
teleport_cristal - Podivný krystal
TimeCristal - Časový krystal
TOWER_UP_TELEPORT - Světelný krystal
Troll_Cristal - Demon Crystal

UrzielTeleport - Teleport Crystal
UWCristal - Crystal od Eli'Ne
VitCristal - Křišťál vitality

Nápoje:

Apple_booz - Jablečná tinktura
Bimber - Moonshine
DragonBlood_Mixture - medový lektvar dračí krve - med
Honey_drink - Medovina
Lidská_Krev - Lidská krev
MedicínaDorma - Lék na Dorma
Kořenové_Pivo - Kořenové pivo

Jídlo:

Aloe - noční aloe



hum_meat – Lidské maso
Kapradina – Trn Kapradina
Šťovík – Tmavý šťovík
BYLINKA – Bylinková
polévka ZIELSKO2 – Vývar
ZUPA_KUCHARZA – Polévka pro bagry
ZUPA_KUCHARZA2 – Skvělá polévka

Trofeje:

BeastBlood – Ancient Monster Blood
BeastBlood_False – Fake Ancient Monster Blood
BUG_SHELL – Armor Plate
BugQueen_Organ – Reprodukční
orgány DragonBlood – Dračí krev
DragonHeart – Dračí srdce
DragonScale – Dračí váhy
ItAt_Boar_01 – Kančí Hide
Puma_Fure – Panther Hide
Sheep_Fure – Sheep Hide

Spisy:

Alchemy_List – Recepty lektvarů
almanach_dex – Ancient Almanach
almanach_hp – Almanach of Vitality
almanach_str – Almanach of
Strength Ancient_Sheet1 –
Roztrhaná strana 1 Ancient_Sheet2
– Roztržená strana 2
Ancient_Sheet3 – Roztržená strana
3 Ancient –_Sheet4 Ancient –_She1
strana – Ancient Book I
AncientBook2 – Starověká kniha II
AncientBook3 – Starověká kniha III
AncientBook4 – Starověká kniha IV
Bart_letter – Plná moc
Cogito - Vzkaz pana Cogita Cogito1 - Vzkaz
pana Cogita část 1 Cogito2 - Vzkaz pana
Cogita část 2 Cogito3 - Vzkaz pana Cogita
část 3 DEADSWORDINFO - Zatuchlá stránka
DRAGONSWORDINFO - Zatuchlá stránka
Seznam nápojů - Recepty na nápoje

Fel_Diary – Deník generála
free_note – Listina zproštění viny
Iluminátů – Cesta sedmi kroků
Úvod – Úvod



Ken_Answer - Answer of the Ancients
key_book - Deník kryptologa Kolis_Letter -
Kolisův dopis Antikům Korthagor -
Korthagorův poslední odpor List_kamila -
Dopis Morgharovi
ListOfDefaet - Seznam zabitých zvířat
Mel_Diary - Poznámky Melkora
New_Alm - Almanach
DIARY_ALCHEMIST - Deník starého alchymisty Účtenka
- Účtenka od Zyska
PiratsMap - Opotřebovaná mapa
RECIPE_COOK2 - Recept šéfkuchaře
RECIPE_RADI - Recept Radi ègo
RitualBOOK - Podivná kniha
RitualText - Slova zaklínadla
SaturasNote - Saturasovy
poznámky secret_1h - Bojová
taktika tajná_2h - Bojová taktika
sher1 - Shergarismy, svazek I
sher2 - Shergarismy, svazek II
sher3 - Shergarismy, svazek III
sher4 - Shergarismy, svazek IV
sher5 - Sher6 - Shergarisms,
svazek VI sher7 - Shergarisms,
svazek VII sher8 - Shergarisms,
svazek VIII Sly_Letter - Strange
Scroll skeleton - Card

Klíče:

Algirion_Key - Algirionův klíč
bal_key - Poskvrněný klíč
CAMP_PKey - Klíč ke kleci
Key_Tower_House - Podivný klíč
GARRISON_KEY - Klíč MELK_CHEST
- Klíč k truhle Melkor_HideKey -
Melkor_HideKey Mild_Key -
Alchymistův klíč - Servin_Key Key
Servin_Key
Smith_Key - Smithův klíč
Thangor_Key - Thangorův klíč

Odlišný:

Bedroll - spacák
BLACKORE - Black Red
Cube - Strange Cube
DARKPEARL - Black Pearl



Dragon_Horn – Dragon Horn
DragonEgg – Dragon Egg drogy
Podezřelý balíček
gamble_sack – Pytel kostek GOLDNUGGET
– Zlatý valounek

HEAD – Hlava temného arcimága Uriziel
OrePack – Zásilka rudy
ORESACK – Kožený měch
pacho_belt – Podezřelý šroub
Sextant – Sexstan
SOL – sůl
SpecialJoint2 – Velmi pevný spoj
WHITEPEARL – Perla

NPC:

EBR_103_Beo – Beowulf
GRD_1100_Traffix – Traffix
GRD_2019_Sand – Sand
GRD_2080_Zollo – Lukis
GRD_2081_Kraken – Ghorri
Grd_4201_Pijakb – Chopper
Grd_4204_Orlan – Orlan
Grd_4205_Pijaka – Vierzba
GRD_4207_TEACHER – Bard
GRD_6003_CARLOS – Carlos
Grd_6789_Profit – Exploatace
GRD_7604_SMOKE – Corin
GRD_7607_MELKOR – Melkor
GRD_8002_GERALT – Geralt
GRD_8004_HORG – Horg
GRD_8005_VERDON – Verdon
GRD_8007_HALLDOR – Halldor
GRD_8008_Patrol – Pablo
GRD_8009_Straznik – Makiu
GRD_8010_TRUP3 – Pašerák
GRD_8012_Eris – Eris
GRD_8014_MUSIC – Hudebník
GRD_8888_ZIOM – Henrick
Grd_990_Kucharz – Gruby Butch
GRD_995_Ciuciek – Kazzmir
GRD_996_KOMAR – Komar
GRD_998_David – Gorth
Grd_999_Morghar – Morghar
GUR_3054_BaalKolis – Baal Kolis
jaskier – Bard Jaskier
Non_1500_Gilbert – Gilbert
Non_2000_Thangor – Thangor



Non_2001_Anghar – Anghar
Non_2002_Monk – Monk
Non_2003_Korth – Korth
Non_2004_Servin – Servin
Non_2005_Kyro – Kyro
Non_2006_Nikolas – Nikolas
Non_2007_Eremita – Podivný Eremita
Non_2008_Alchymista – Starý poustevník
Non_2009_Argorn – Argorn
Non_2010_Kenudz – Ken'Udz
Non_2011_Sheer – Sheer'Ghar
Non_2012_Flad – Flad'Nag
Non_2013_Algirion – Algirion Tas an'Dar
Non_2014_Eline – Eli'Ne
Non_2015_Horgan – Horgan
Non_2016_Khan – Khan
Non_2017_Bal - Balaiareth Non_2018_ADragon
- Black Dragon Non_2020_Zenthar - Mean
Mage - Diego'mir Non_2021_SheerM - Paladin
of Innos
Non_2022_BalM – Balaiareth Non_2025_Angela
– Angelina Non_2030_Dragon – Černý drak
Non_2031_Dragon_Undead – Undead Dragon
Non_2032_Shadow – Shadow Warrior
Non_2033_Ghost – Soulcatcher

Non_2034_Renegade - Kortharg - Orc Renegade
Non_2035_YDragon - Tiny Dragon
Non_2036_BlackDragon - Black Dragon
Non_2037_Ghost - Fantomové zjevení
Non_2038_SlaveMaster - Orc - Caretaker
Non_2039_Assasian - Assassin - Codename 47
Non_2040_Uriziel - Uriziel
Non_2041_Acolyte – Black Acolyte
Non_2042_Sword – Invisible Guardian
Non_2043_Sword2H – Invisible Guardian
Non_2044_Drow – Drow
Non_2045_Aver – Aver
Non_2046_Uther – Uther
Non_2047_Dragon – Arthas
Non_2048_Som – Som
Non_2049_Elite – Morht'Gnar
Non_2050_Elite – Morht'Gnar
Non_2051_DMaster1 – Black Mage
Non_2052_DMaster2 – Dick Advo
Non_2060_Valkir – Valkir
Non_2061_Blood – Krwiopusz
Non_2062_Yrpen – Yrpen



Non_2063_Snow – Sníh
Non_2064_Duke – Duke Mekhar
Non_2065_OrcHunter – Nazgrel
Non_2066_OrcHunter – Vegolas
Non_2067_Kerth – Kerth
Non_2068_OrcHunter – Orc Hunter
Non_2069_Elite – Portal Guardian
Non_2070_OrcHunter – Majewski Show
Non_2071_OrcHunter – Orc Hunter
Non_2090_Avatar – Innos Avatar
Non_2094_Rost – Rost
Non_2095_Volar – Volar
Non_2096_Kroll – Kroll
Non_2097_Kira – Kira
Non_2099_Angelina – Angelina
Non_2100_InosSon – Podivný muž
NON_3000_KEEPER – Wraith
NON_3077_DBRUCE – D'Bruce
NON_3200_PoziomkazDuch – Ghost
NON_3201_URIZIEL – Ghost
NON_3201_URIZIEL – Cayard6 – Cayard6
Guard_6000_N675 Non-DBRUCE dhar
Non_7777_GHOST – GHOST OF THE PALADIN
NONE_4037_NewPrisoner – Father Director
Nov_3013_Algier – Algiers
Nov_3014_Tallinn – Tallinn
Nov_3015_Fao – Mrtvý novic
Nov_3018_Palermo – Palermo
NOV_3051_Kora – Kora
ORC_8101_Shaman – Ur-Shak
ORC_8102_Shaman – Natahovací
figurka ORG_802_Fiddler – Šumař
ORG_857_Calash – Calash ORG_888_Erpresser –
Podezřelý typ ORG_889_CoErpresser –
Vyděračův komplic PC_Rockefeller – Rockefeller

SLD_704_Blade – Reaper
SLD_711_Bronn – Bronn
STT_8501_Cien– Radi
TPL_1426_Psycho – Psycho TPL_3050_TEMPLER –
Messenger of Cor Kaloma TPL_3052_Xord – Xord

TPL_3053_Atarius – Atarius
VLK_2080_Buddler – Sanchez
VLK_2081_Buddler – Martinez
VLK_2082_Buddler – Popo
VLK_2083_Buddler – Nix
VLK_2084_Buddler – Hnízdo



VLK_7505_KOPACZ – Kopacz
VLK_7506_KOPACZ – Kopacz
VLK_7507_MARK – Mark
VLK_7509_ZENEK – Marcel
VLK_7529_RENDI – Rendi
VLK_7533_BEN – Ben
VLK_7535_DORM – Kolej
VLK_7540_Martin – Seziel

Monstra:

Aligátor – Aligátor
AlligatorD – Underground Alligator
angela_old – Angelina
BlackDragon – Černý drak
BlackWolf – Černý vlk Kanec –
Kanec
Chyba – Chyba obřího pavoukovce 1 – Chyba
obřího pavoukovce 2 – Válečník pavoukovců
– bugwarrior pavoukovců – válečník
pavoukovců Bugwarrior1 – válečník
pavoukovců – obrovský plaz

Bydle2 - Obrovský plaz DeadShadow -
Nemrtvý Shadow Stvoření DemonLord
- Demon Prince DemonLord1 - Temple
Guardian DemonWarg - Demonic Warg
Destroyer - The End of Mortals
Dragon_Fire - Dragon

DragonRazor - Ripper FireGuard -
Fire Guard GIANT_SKELET - Giant
Skeleton GIANT_SKELET1 - Giant
Skeleton GreenWaran - Swamp
Lizard HarpieD - Maiden of Chaos

kuzuar – Kuzuar
Mst_Default_Stone_Beast - Stone Beast
Mst_SpecialUndeadOrc - Undead Elite Orc
Mst_SpecialUndeadOrcShaman - Undead Orc Shaman
OldAlligator - Old Alligator
OrcElita – Orc Elite OrcGeneral –
Mean OrcWarrior OrcGiant – Orc
Giant
OrcOficer – Ork plukovník
OrcOficerU – Ork Colonel
okokiel_mag – Ostrokiel
okokielf – Ostrokiel- Female



strokielM - Ostrokiel - Male
Poisoned_Minecrawler - Venomous Crawler
portal_guard - Portal Guardian
RedWolf - Red Wolf Rex
- Ripper
RexD - Demon Ripper ScavengerD -
Subterranean Scavenger
ShadowBeast1 - Shadow Creature
Ovce - ovce
Stone_Beast - Stone Beast
StonePuma - Demon Panther
StonePuma1 - Guardian Panther
StonePuma2 - Guardian Panther
STONESHADOW - Firebringer
StoneStatue - Socha
Troll_Bug - Nasty Bug TrollD - Jeskynní
Troll TrollDK - Ancient Troll
UndeadOrcShaman - Velekněz Beliar
UndeadOWH1 - Velekněžská garda
UOrcEliteM - Undead Elite Orc
UOrcShamanL - Undead Orc Shaman
WarriorGobo - Goblin Brawler

WhiteWolf - Fluffy Crumb
YDragon - Little Dragon
ZombieMag - Fallen Wizard
ZombieMag1 - Fallen Wizard
ZombieScientist - Zombie Scholar
ZombieWarrior - Zombie Warrior

Opracował - Bruce, převod PDF - Shergar.

VÍTEJTE NA www.PoziomkaZ.pl