

Icewind Dale 2 - solucja

Autor: Smaug
wtorek, 02 styczeń 2007

Mam przyjemność przedstawić wam solucję do Icewind Dale 2. Tym samym zgromadziliśmy już komplet dla części pierwszej i drugiej. Dziękuję oficjalnej polskiej stronie o sadze Icewind Dale.

PALISADA

Zaraz po wejściu (smoka:)) na Palisadę, po prawej ujrzysz duży budynek [3].

W tym budynku rezyduje Shawford Crale. Podczas przebywania w okolicy, Crale będzie Twoim szefem.

Na początku możesz pogadać z Szybkim Tomaszem [1]. Podczas wykonywania zadań na Palisadzie jego umiejętności przydadzą się do szybkiego poruszania się po Targos.

Przed wykonywaniem zadań Shawforda możesz wykonać te questy (nie są one konieczne do przejścia gry jednak podnoszą Twoje doświadczenie i możesz zyskać ciekawe przedmioty).

Za domem Shawforda [2] stoi człowiek o imieniu Niles. Poprosi cię abyś przyniósł mu butelkę wina (450 PD), lecz podchodząc do niego postacią o wysokiej charyzmie i przekonaj go aby szedł bronić palisady a nie spijał się.

Możesz pomóc Caulderowi [12] w naprawie katapulty, ponieważ nie posiada on dobrego młotka. Jeżeli porozmawiasz z nim postacią o dużej inteligencji i charyzmie, możesz oferować mu użyczenie swojego młota (jeżeli posiadasz).

Sierżant 1 [4] - Znajdziesz tu sierżanta, który trenuje grupkę młodych żołnierzy. Jeżeli włączysz się do rozmowy postacią z co najmniej

13 charyzmy, będziesz mógł nauczyć wychowanków czegoś nowego. Oczywiście w zamian za doświadczenie.

Sierżant 2 [5] - Tutaj powtarza się poprzednia sytuacja.
Naucz młodzieńców jak używać broni,

a zdobędziesz doświadczenie.

Tabard [6] - Człowiek ten nie dawno zrobił sobie niezłą tarczę którą aktualnie podziwia i za żadne skarby nie odsunie się, aby złodziejaszek twojego pokroju zabrał mu jego dziecko.

Jeżeli postać ma dużą charyzmę i umiejętność blefowania to możesz go przekonać by sobie poszedł,

a Ty zyskasz doświadczenie i możliwość wzięcia tarczy.

Jeżeli nie możesz tego zrobić, a chcesz zdobyć tą tarczę, to wróć tu po ostatniej walce odbytej w tej lokacji. Wszyscy żołnierze zginą razem z Tabardem, a ty będziesz mógł spokojnie zabrać tarczę.

Anson [7] - Żołnierz ten opowie ci jak to wypełnił szczury z magazynu w dokach. Otóż ukradł on kota z domu Firthy. Jeżeli masz przy sobie ciało kota znalezione w magazynie, powie Ci on, że co z ciebie za człowiek, który nosi przy sobie martwe koty. Po rozmowie z nim wróć do Firthy aby opowiedzieć jej co się stało z jej zaginionym kiciusiem.

Gable i Kadence [8] - Ci dwaj założyli się ze sobą że trafią w beczkę ustawioną na palisadzie. Możesz przyłączyć się do ich zakładu i zniszczyć beczkę.

Wracamy do zadań Shawforda

Pierwsze zadanie, polega na zgłoszeniu się do niejakiego

Olapa Tamewatera [9] i dowiedzeniu się dlaczego brakuje drewna na budowę umocnień..

Olap powie Ci że brakuje mu drewna na zatkanie dziury w palisadzie, a jego zdaniem, winowajcą jest Lumbar Gundwall, który pracuje przy żurawiu wyciągającym drewno z doków. Jedną osobą, do której możesz zwrócić się o pomoc jest Jorun Tamewater. Idź do niego, aby wziąć Drewniane Koło do Żurawia. Wróć się z nim do Targos i włóż je do Żurawia. Porozmawiaj jeszcze z Lumbarem i idź do Olapa. Podziękuj ci za robotę, po czym odeśle do Shawforda, który znowu ma dla ciebie zadanie.

Tym razem Shawford poprosi Cię o odszukanie Isherwooda [11], który jest szefem łuczników stojących na zachodniej części Palisady [2]. Isherwood poinformuje Cię o braku strzał i poprosi cię abyś porozmawiał z Deidre Gallaway w składzie Handlowym. Rozmowę z Deidre możesz poprowadzić na dwa sposoby. Pierwszy to po prostu kupić strzały za około 50 szt. złota lub przekonać ją że bez tych strzał Targos zostanie podbite, a wraz z nim i jej skład. Kwestia ta wypowiedziana przez postać o dużej inteligencji i charyzmie powinna zostać przyjęta pozytywnie. Zawrócić ze strzałami do Isherwooda, a zadanie zostanie wykonane.

Następne zadanie polega na rozmowie z Koluham Bonecutterem [Targos]. Jak może się już wcześniej dowiedzieć, Koluham potrafi rozmawiać z duchami zmarłych. Twoim zadaniem będzie zdobyć informacje od złapanego (i nieżywego już) goblina. Gdy przyjdiesz do jego domu, powie ci on że nie potrafi odszyfrować słów goblina. Teraz znowu możesz zrobić to na trzy sposoby. Jeżeli masz w drużynie Pół-Orka, to wystarczy nim pogadać, a zrozumie on dziwny język. Można także podejść postacią z dużą inteligencją. Jeżeli nie możesz zrobić niczego z powyższych, to powiedz Koluhamowi aby zapisał to co mówi goblin na kartce, a potem przesłał Shawfordowi na Palisadę.

Gdy to zrobisz, wróć do Crale'a i odbierz ostatnie zadanie, polegające na przekonaniu najemników Żelaznej Obroży, aby pomogli przy Palisadzie. Idź do karczmy [Doki] i porozmawiaj z ich przywódcą. Możesz ich albo zabić, albo wyjaśnić że Phaen był zdrajcą i jeśli nie pomogą, to zostaną uznani za współwinnych.

Teraz wróć do Shawforda i przygotuj się na pierwszą porządną walkę. Podczas rozmowy nadejdzie posłaniec i powie, że wróg atakuje bramę.

Musisz teraz wyjść z domu i obejść palisadę i walczyć ze wszystkimi goblinami.

W razie kłopotów możesz wrócić się do kwatery Crale’a i poprosić Nolana by Cię uzdrowił.

Po walce zbierz przedmioty i wróć do Shawforda. Odeśle cię on do Ulbreka Dinnsmora.

Bród Shaengarne:

Kiedy tylko Twe stopy staną na ziemi w pobliżu brodu, spotkasz się z Torakiem [1]. Jest to przywódca miejscowych orków, którzy strzegą brodu. Po krótkiej rozmowie, okaże się, że Torak knuje coś

z Legionem Chimery i nie ma zamiaru Cię przepuścić. Tak więc będziesz musiał przygotować się na małe starcie. Sam wódz oczywiście się wycofa. Walczyć będziesz z trzema rodzajami orków: zwyki orkowie, orki łucznicy oraz orki szamani. Żeby dodatkowo utrudnić Ci zadanie na początku stoi rząd beczek, które będziesz musiał zniszczyć (przynajmniej niektóre), jeśli będziesz chciał przebić się dalej.

Kiedy zaczniesz podróżować dalej uważaj na orki, które w niektórych miejscach atakują dość niespodziewanie. W [2] jest jeszcze jeden mały obóz orków, z którym powinienes poradzić sobie bez problemu. Tam także spotkasz Deretha. Poprosi Cię on o pomoc w odnalezieniu Sabriny i o oczyszczenie jego domu [3] (a właściwie okolicy domu) z orków. Usuń także jedną z dwóch belek, tworzących zaporę.

Za pomoc Derethowi otrzymasz 750 PD, a za odnalezienie drogi

500 PD.

Teraz pora udać się do [4]. Jest tam Sabrina. Po drodze uważaj na (kinder) niespodzianki przygotowane przez orków. Chodzi o wybuchowe beczki (najpierw jeden ją podstawia, później drugi strzela i bum!!).

Kiedy przedrzesz się do Sabriny otrzymasz 500 PD, za informację o pułapce orków 375 PD, za propozycję eskorty ponownie 375 PD. Teraz usuń kolejną belkę z zapory, która ulegnie zniszczeniu.

Następnie udaj się ponownie do Deretha i sprawdź czy Sabrina dotarła bezpiecznie (375 PD). Możesz tam także odpocząć. U Deretha można się leczyć, a u Sabriny kupić magiczne zwoje.

Pora skierować swe kroki na północ. Tam pokonawszy ostatnie wojska Toraka udaj się do jego obozu.

Obóz Toraka (wioska):

Zaraz po przybyciu na miejsce czeka Cię krótka rozmowa, a następnie ciężka walka. Nie oszczędzaj wrogów, tylko walcz ostro i pozbądź się

ich szybko. Następnie porozmawiaj z Emmą [1] i obiecaj pomoc.

Teraz udaj się do [2] i pogadaj z Katią. Obiecaj pomoc w uratowaniu wieśniaków (jeżeli nie chcesz nie musisz tego robić, ale pamiętaj, że im mniej questów wykonujesz tym zdobywasz mniej doświadczenia).

Używając umiejętności Skradanie się (lub zaklęcia niewidzialność, lub miksturki) ostrożnie przedostań się do obozu w [4] i przekręć koło (zaraz po lewej) dzięki temu otworzysz bramę do wioski.

Teraz przygotuj całą drużynę. Po wejściu do wioski czeka na ciebie cała chmara orków. Jednak nie przejmuj się nimi i biegnij do [5] i szybko zabij orka z ognistą strzałą, inaczej podpali wieśniaków i cała „akcja” na nic). Po zabiciu „podpalacza” możesz zająć się wykańczaniem całej reszty. Po bitwie przeszukaj okolicę (użyj klawisza ALT).

Teraz znowu czeka cię walka. Tym razem wkraczasz do głównego obozu. Po krótkiej rozmowie zacznie się walka. Wykończ najpierw magów i łuczników. Uważaj także na samego wodza (jest dobry).

Po bitwie nie zapomnij zabrać klucza (otwiera on bramę przy przełęczy [8]).

Znowu porozmawiaj z Katią. Za uratowanie wieśniaków otrzymasz 700 PD, za pokonanie Toraka tyle samo. Za informację o moście i o podporze dostaniesz po 375 PD.

Na pewno już zdążyłeś zauważyć Arte’a w [8]. Jest on kupcem, więc masz jakieś towary do sprzedania bądź kupienie to możesz z nim pohandlować.

Teraz pora udać się do [7] i odzyskać dla Emmy jej miecz. Po wejściu zabijaj wszystko na co tylko trafisz. Spotkasz tam szlamowych zombie, galarety ogłuszające oraz galarety musztardowe, a także pęczaczy ścierwojadów.

Skieruj swe kroki do [1]. Tam spotkasz trolla imieniem Vrek. Porozmawiaj z nim i poznaj jego plan.

Po rozmowie zostaniesz zaatakowany. Pamiętaj, że trolle umierają tylko od kwasu lub ognia. Zabij Vreka i jego kompanów, otwórz skrzynkę i zabierz miecz oraz dodatkowe przedmioty i wróć się do Emmy.

Za zwrot „Ostrza Selune” otrzymasz 750 PD oraz 2000 sztuk złota.

[Jeżeli nie chcesz zabijać Vreka (lub nie masz pojemników z kwasem lub z materiałem wybuchowym) to po rozpoczęciu walki możesz jednym z bohaterów otworzyć skrzynkę, zabrać przedmioty po czym całą drużyną wyjść na zewnątrz. Vrek za Tobą nie pójdzie. Wybierając ten sposób otrzymujesz doświadczenie za zwrócenie Emmie jej przedmiotu, ale nie dostajesz doświadczenie za zabicie Vreka.]

Udaj się teraz do [8] otwórz bramę, zabij koty górskie i udaj się do przełęczy Shaengarne.

Przełęcz Shaengarne (labirynt):

Jest to dość mała lokacja. Nie ma tu zbyt wielu przeciwników. Łatwo można tu zyskać dużo doświadczenia. Będziesz atakowany przez: Wężę górskie, Szczurołaki, Verbeegi (chyba tylko dwa, ale nie jestem pewien), Pająki oraz Orki.

Miej się jednak na baczności, ponieważ, możesz zostać zaatakowany w mało odpowiednim momencie.

Odkryj całą lokację, zabij wszystkich i skieruj się do zapory, na zachód.

Zapora

Zaraz na początku zniszcz wspornik w [1]. W tej lokacji będziesz atakowany przez kapłanów Malara

(zwykłych i najwyższych) oraz arktyczne dziki. W obozowisku trafisz na kilka fajnych przedmiotów. Napotkasz także orki. Toruj sobie drogę, aż do [2].

Jest tam zepsuty most, który trzeba naprawić. Udaj się do [3], gdzie pokonaj wszystkich przeciwników

oraz zniszcz wspornik. Zabierz drewno ze wspornika, które posłuży do naprawienia mostu.

Teraz czeka Cię Most Shaengarne.

Most Shaengarne

Tutaj czeka Cię bardzo ciężka walka. Będziesz atakowany praktycznie przez wszystkie (lub większość) spotykanych do tej pory potworów (a oprócz nich także przez: Czarne Niedźwiedzie, Orkliny i Magów), więc się dobrze przygotuj. Lokację można przejść (a właściwie – misję można wykonać) na kilka sposobów:

Nie zdążysz się przebić. Jeżeli nie zdążysz się szybko przebić do [1] i zabić wrogów w [2] to most zostanie zniszczony. Nie otrzymasz wtedy doświadczenia.
Zdążysz

się przebić. Jeżeli zdążysz się przebić to znów istnieją dwa warianty. Albo zdążysz, ale zostaniesz zagadany przez Xuki'sego (dowódcę oddziałów na moście) w [1], i da Ci to 700 PD, albo zdążysz (się przebić), nie pozwolisz się zagadać i most zostanie ocalony (otrzymasz wtedy 525 PD).

Jest jeszcze jeden sposób przejścia. Jeżeli wyczerpałeś już wszystkie zaklęcia, mikstury, itp. Oraz nie zależy Ci na tym, czy most ocaleje, czy też nie możesz wrócić się do Zapory (nikt za tobą się nie wróci)

i tam odpocząć. Po odpoczynku możesz wrócić do boju. Sztuczkę tą możesz powtarzać do póki nie pokonasz wrogów. Jednak pamiętaj, że stosując ją most na pewno zostanie zniszczony, a Ty otrzymasz mniej doświadczenia, więc może warto się dłużej "pomęczyć".

W każdym razie i tak musisz wybić wszystkich wrogów. Sugeruję pozbycie się w pierwszej kolejności magów i łuczników. Jeżeli już się wszystkich pozbyłeś to pozbieraj wszystkie przedmioty i przeszukaj skrzynki. Jeżeli most został zniszczony otrzymasz 525 PD, jeżeli nie – 1575 PD. Po wszystkim powróć do Palisady i porozmawiaj z Shawfordem. Niezależnie od tego czy most jest cały czy też nie otrzymasz 3000 sztuk złota. Teraz zamelduj się u Lorda Ulbreka. Jeżeli ocaliłeś most otrzymasz 1575 PD, a jeżeli nie 1050 PD. Dodatkowo otrzymasz także nowe zadanie.

Posterunki

Kiedy tylko przybędziesz skieruj się do [1] i porozmawiaj z Ennelią. Wypytaj ją o wszystko. Musisz dowiedzieć się jak najwięcej i zebrać informację, które mogą się przydać później. Dodatkowo (jeżeli posiadasz większy

zapas) możesz jej „podarować” miksturkę leczniczą (na „podreperowanie” sił).

Z informacji zdobytych od Enneli wynika, że drugi zwiadowca (Bradston) dostał się do niewoli i trzeba będzie go uwolnić. Trzeba także zniszczyć znajdujące się tu bębny, które służą szamanom do przyzywania posiłków. Przed rozpoczęciem walk z goblinami możesz odpocząć u Enneli po długiej podróży.

Dobra, przekrocz pierwszy most i udaj się do [2]. Wybij strażników i rozwal bęben w drobny mak.

Teraz trzeba udać się do [3], jednak najpierw się dobrze przygotuj, gdyż już na moście powita Cię, „komitet powitalny” przez który powinienes się szybko przebić, by wykończyć szamana w [4], który używa bębna do sprowadzania posiłków. Będzie to jedna z cięższych walk, dlatego radzę przygotować sobie miksturki oraz zaklęcia wspomagające (w tym również przyzywające potworki). Po bitwie odpocznij chwilę i przeszukaj obozowisko w [4]. Uwaga na błyskawice. Teraz pora udać się dalej.

W [5] natrafisz na bramę fortecy Hordy, jednak nie można jej otworzyć (chyba, że od środka) ani zniszczyć, więc trzeba będzie wejść jakoś inaczej. Udaj się do [6] gdzie pokonaj paru wartowników i zniszcz bęben. Idź dalej do obozu. Zabij przeciwników, przeszukaj obóz i idź na południe. Spotkanych wrogów potraktuj mieczem.

No proszę. Wróciłeś do punktu wyjścia. U Enneli możesz odpocząć przed dalszą podróżą. Wypoczęty skieruj się do [7], gdzie otwórz drzwi, pokonaj wrogów i wejdź do jaskini w [8].

Teraz czas na Jaskinie Hordy.

Jaskinie Hordy –
poziom I

Trafiłeś właśnie do jaskiń, w których "mieszka" duża część goblinów wojsk. Powinieneś zachowywać się tutaj cicho by nie wywołać alarmu. Im mniej obozowisk zaalarmujesz tym lepiej (oczywiście, możesz spróbować pokonać wszystkich, ale ostrzegam – będzie bardzo trudno).

Na początku próba wejścia główną bramą w [1] – niestety, jest zamknięta, a nie Ty nie znasz hasła. Trzeba spróbować inaczej. Idź na południe i zniszcz obozowisko goblinów (będzie ciężko, jest tam dużo przeciwników), a następnie skieruj się do [2]. Spotkasz tam Podmuka. Porozmawiaj z nim. Za dostraczeni mu jedzenia wyjawia Ci hasło, do głównej bramy.

Teraz ostrożnie (lub głośno – jeśli wolisz otwartą walkę) udaj się do [3]. Tam pokonaj przeciwników, otwórz bramę i zabij wszystkie pająki. Zabierz ciało pająka oraz ciało królowej pajaków. W okolicy powinieneś także znaleźć przydatne przedmioty. Powróć do Podmuka. Za jedzenie wyjawia Ci hasło (Chimera). Otrzymasz także doświadczenie (za pająka 1050 PD, a za królową 1575 PD). Nie polecam, odpoczywania przez Podmuka,, gdyż jak się obudzisz zostaniesz zaatakowany.

Teraz masz dwie drogi do wyboru. Możesz albo iść do bramy i podając hasło dostać się do środka, albo iść do [4], otworzyć bramę, zabić przeciwników i wejść od tyłu. Którąkolwiek drogę wybierzesz i tak przygotuj się na walkę. Musisz zniszczyć przeciwników oraz bęben w [5].

Poniżej bębna znajdziesz Dowódcę goblinów (Vunarg). Gdy przekonasz go do opuszczenia tego miejsca bez walki dostaniesz 700 PD. W innym przypadku będziesz musiał go zabić.

Skieruj się teraz do [6], gdzie spotkasz Yquoga. Poprosi Cię o pomoc (znów będziesz robił za posłańca :)) i poda przydatne w następnej lokacji hasło (Xvim). Po rozmowie udaj się na drugi poziom jaskiń.

Jaskinie Hordy – poziom II

Zaraz po wejściu zostaniesz zaatakowany. Cóż za miłe powitanie. Po rozprawieniu się z przeciwnikami udaj się do [3] (tą okrężną drogą przez punkt [a]). W [1] napotkasz kilku wrogów i zamknięte w klatce stworzenia. Zabij wszystko co się rusza i przeszukaj teren. Idź dalej i w [a] pokonaj następnych wrogów.

Powinieneś tam też znaleźć kamień strażniczy. Jest to pierwszy z dwóch (drugi w punkcie [b]) kamieni strażniczych, które potrzebne są do wejścia do Fortecy.

Po przybyciu do [3] pogadaj z Krunturem i zgódź się pomóc. Wcześniej zapewne spotkasz straż, która zapyta Cię o hasło (Xivim). Teraz wyjdź drugim wyjściem (przez punkt [b]), gdzie znowu spotkasz straż, która zapyta o hasło. Dojdź do [b] i zabij wszystkich. Zabierz kolejny kamień strażniczy i przeszukaj dokładnie wszystkie stojące tutaj pojemniki (a jest ich dużo i można tam ciekawe rzeczy znaleźć).

Na północ od obozu Kruntura znajduje się ślepy korytarz, a w nim skrzynka. Uważaj na pułapki i otwórz ją, a zdobędziesz ciekawe przedmioty.

Idź teraz „piętro wyżej” i pogadaj z Yquogiem. Da Ci Rękawice Tajmana potrzebne Krunturowi. Idź więc do niego i wręcz mu je. W zamian dostaniesz List oraz Tarczę Szczęścia. Za bezkrwawe załatwienie sporu otrzymasz 3150 PD (jeżeli wypytasz jeszcze Kruntura o Yquoga to dostaniesz kolejne 1400 PD).

Udaj się teraz do Yquoga. Przekaż mu list. I po robocie (jeżeli chcesz możesz teraz zabić Yquoga bez straty doświadczenia).

Wróć się na drugi poziom jaskiń. Teraz możesz zabić wszystkich. Strażnicy sami Cię zaatakują. Kruntura będziesz musiał zaatakować Ty. Po walce udaj się do wyjścia z jaskiń. Znajduje się ono w [2].

Mury Fortecy

Po wyjściu z jaskiń znajdziesz się w [2]. Nie ma tu nic do roboty. Zabij wszystkich przeciwników na murach (uwaga na Vergeegi i Orkliny, znajdziesz tu też orków, ale oni są łatwi do pokonania) i przeszukaj całą okolicę. Znajdziesz kilka mikstur i przedmiotów. W [2] jest brama, której nie mogłeś otworzyć na Posterunkach. Przed wejściem do środka (jeżeli pokonałeś wszystkich wrogów) możesz tu wypocząć. Teraz pora wejść do środka Twierdzy. Wejście znajduje się w [3] .

Wnętrze Fortecy

Oto jesteś w Twierdzy Guthmy. Zaraz po wejściu zabij dwóch strażników. Poczekaj chwilę. Przyjdzie tu stary ork. Jego także zabij i zabierz mu klucz, otwierający główne drzwi. Otwórz je i przysłuchaj się rozmowie Guthmy i Sherincal. Po pogawędce idź dalej. Uważaj na pułapki ulokowane w wielu szafkach.

Wchodź po kolei do pomieszczeń i wykańczaj wrogów (uważaj na magów). W [1] znajdziesz głównego wodza Guthmę, którego musisz zabić. Ma on silną obstawę, więc się przygotuj. Po walce przeszukaj całą twierdzę (można w niej znaleźć różne ciekawe rzeczy, w poszukiwaniach pomagaj sobie klawiszem ALT) i zabij resztki goblinów. W [2] znajdziesz porwanego zwiadowcę – Brastona.

Wróć się teraz (razem z Brastonem) do Murów, a następnie przez główną bramę odeskortuj Brastona przez posterunki do Ennelii. W nagrodę otrzymasz Wieczystą Strzałę (i 2100 PD).

Teraz z kolei długo podróż do Targos. Skieruj się do Lorda Ulbreka. Za swoją misję otrzymasz 2100 PD.

Jak się zapewne domyślasz czeka Cię kolejne zadanie. Musisz wyruszyć na spotkanie wojskom z Neverwinter. Zrób niezbędne zapasy i udaj się do Oswalda.

Rozbity statek

Po kraksie zaczynasz w rozbitym statku. Obudź drużynę (kliknięciem) i Oswalda (gadaj z nim dopóki się nie ocknie). Pokonaj żuki kopacze, które weszły do statku. Jak zapewne się orientujesz statek nie nadaje się do użytku. Pogadaj zatem z Oswaldem, który poprosi Cię o zebranie składników potrzebnych do naprawy statku. Żeby ułatwić Ci sprawę na stole leży Księga Zaklęć Oswalda, w której wypisane są wszystkie potrzebne składniki. Przeszukaj teraz statek. Okazuje się, że część składników już masz (Dimamet oraz Wyciąg Thyrmowy).

Teraz wyjdź ze statku. Pokonaj żuki kopacze i udaj się do [1]. Tam zniszcz gniazdo żuków kopaczy (1900 PD). Możesz zabrać powłoki żuków kopaczy (potrzebne są tylko trzy) i zanieść je Oswaldowi. Potrafi on zrobić z nich zbroje (a właściwie trzy rodzaje). Może wykonać lekką zbroję płytową (600 sztuk złota; jeden dzień czasu), może zrobić zbroję polową (1200 sztuk złota; dwa dni czasu), lub pełną zbroję płytową (1800 sztuk złota; trzy dni czasu). Wszystkie pancerze będą ważyły 1/4 tego, co takie same pancerze, ale kupione w sklepie.

Skieruj się teraz do [2] i wykończ wszystkie napotkane Yeti. Przeszukaj także dokładnie teren. Skieruj się teraz do [3], gdzie spotkasz kupca – Beodaewena. Możesz z nim pohandlować. Jednak gdy zajrzysz do wilczej nory za nim, on i jego pobratymcy zamienią się w wilkołaki i Cię zaatakują. Za odkrycie tego faktu otrzymasz 1900 PD. Nie zapomnij przeszukać okolicy.

Teraz skieruj się do [4]. Porozmawiaj z kapitanem Yurstem. Obiecaj pomoc. Idź do [5] i zniszcz wszystkich wrogów (formoriańskie olbrzymy oraz Yeti). Przygotuj się, bo walka nie należy do łatwych. Zabierz amulet zasklepienia ran i daj go kapitanowi. Jednak Twój trud poszedł na marne, kapitan Yurst

i tak umarł. Nie przejmuj się jednak. Zyskałeś amulet (i nie tylko: za pokonanie olbrzymów dostałeś 4275 PD, a za uleczenie ran kapitana 1900 PD). Weź z ciała Yursta zniszczoną broń (jest to kolejny składnik)

i przeszukaj południową część mapy. Powinieneś trafić na pająki. Zabij je (nie jest to trudne)

i zabierz świeżą pajęczynę. W okolicy powinieneś także znaleźć stos drewna.

Masz już niemal wszystkie składniki. Udaj się teraz do [6], gdzie napotkasz zaporę złożoną z Aurylitów.

Nie pozwolą Ci oni przejść, więc drogę utoruj sobie mieczem. Idź teraz do [7]. Jest tam magiczna zaporą.

Zabij najpierw Illiuma (tego gościa stojącego na górze i strzelającego z łuku), by znaleźć się na górze musisz wejść do jaskini (tej po lewej, na górze) na wschodnim krańcu wioski. Tam zabij wszystkich Aurylitów. Nie będzie to trudna walka (jeśli masz dobre zbroje), bo wrogowie strzelają głównie z kusz zadających dość małe obrażenia, niemniej jest ich tam dużo. Po bitwie przeszukaj teren i pozbieraj przedmioty.

Z ciała Illuma zabierz belladonę, a z posterunku drugi diament (pomagaj sobie klawiszem ALT, bo inaczej znajdujących się tam rzeczy nie zobaczysz!!).

Powróć teraz do Oswalda i sprawdź czy masz wszystkie siedem składników:

q
Dwa diamenty (pierwszy i drugi składnik)

q
Wyciąg Thyrmowy (trzeci składnik)

q
Stos drewna (czwarty składnik)

q
Świeża pajęczyna (piąty składnik)

q
Zniszczona broń (szósty składnik)

q
Belladona (siódmy składnik)

Jeżeli tak, to połóż wszystko na okrągłym stole (razem z Księgą) i porozmawiaj z Oswaldem. Za zebranie składników dostaniesz 4275 PD. Oswald rozpocznie teraz naprawianie statku, a Ty korzystając z okazji możesz udać się do Andory.

Andora

Wędrując po Andorze napotkasz pełno „kociółków”. Jest tam trochę wartościowych przedmiotów. Jednak każdy kociółek to pułapka. Przed zabraniem przedmiotów musisz ją rozbroić lub stracisz trochę życia.

Uważaj także na Strażników Zguby – oni także będą Cię atakować.

Gdy wejdiesz do Andory usłyszysz rozmowę dwóch strażników. Gdy skończą zostaniesz zaatakowany.

Udaj się do [1] zabijając po drodze wszystkich przeciwników. Zobaczysz zamienionych w kamień żołnierzy z Neverwinter. Zaatakują Cię także strażnicy przy dźwigniach. Udaj się okrężną drogą do [2] (uwaga na lodowego golema) i zabij wrogów. Przesuń środkową dźwignię. Jeden z żołnierzy się „rozpadnie” i pojawi się tam święty symbol Aurylitów (który musisz zabrać).

Skieruj się do [3] i otwórz drzwi. Napotkasz tam pająka jednak zostaw go w spokoju. Nic Ci nie robi, „porozmawiaj” z nim tylko i idź dalej.

Teraz udaj się do [4] gdzie czeka Cię ciężka przeprawa z Auryltami i Remorhazem. Po walce możesz udać się do [5] i zabić Remorhaza, i pogadać z Zackiem. Przed dojściem do [5] przygotuj się jednak na małe spotkanie z Trollami. Za uwolnienie go otrzymasz 3150 PD, a za uwolnienie Aochy 4725 PD. Zack sprzedaje także magiczne zwoje.

Teraz pora udać się do [7], gdzie czeka na Ciebie Sherincal i jej obstawa. Wojsko pokonasz dość łatwo (używaj czarów) jednak nie podchodź za blisko do przywódczyni, gdyż ona także używa czarów.

Przeciwników staraj się wywabić jak najdalej od przywódczyni i już z daleka strzelać do nich z kusz i łuków. Przyda się tu czar Przywołanie potwora, gdyż przywołany stwór wzmocni Twoją „siłę ognia”.

Z Sherincal będzie gorzej. Ucieknie ona przed wejście do świątyni i zablokuje schody tak byś nie mógł wejść. Musisz zniszczyć dźwignie przy schodach (gdy to zrobisz będziesz mógł wejść na górę). Jednocześnie strzelaj w Sherincal z łuków lub/i kuszy i używaj czarów.

Możesz ewentualnie nie niszczyć dźwigni tylko strzelać do niej z daleka, a kiedy straci dużo życia sama do Ciebie przyjdzie, a Ty załatwisz sprawę za pomocą miecza.

Po walce przeszukaj okolice i pozbieraj przedmioty. Nie wchodź jeszcze do świątyni. Udaj się najpierw do [6], gdzie spróbuj otworzyć małe drzwi. Jeżeli nie posiadasz w drużynie nikogo o małym wzroście (Krasnoluda, Gnoma lub Niziołka) możesz poprosić o pomoc Zacka. Wylecz swoje rany i wejdź do środka. Porozmawiaj z Xhaanem i zaoferuj mu pomoc. Nie atakuj jednak Abishai nawet gdy te będą atakować Ciebie (jeżeli wejdiesz tam w pełni sił zostawią Cię w spokoju).

Cofnij się z powrotem do Andory (wejście jest ukryte w ścianie, możesz sobie pomóc klawiszem ALT). Teraz udaj się do [8] i wkrocz do Świątyni Auril głównym wejściem.

Świątynia Auril – Parter

W Świątyni Auril prawie na każdym kroku napotkasz różnego rodzaju kapłanów oraz barbarzyńców [a], którzy będą chcieli koniecznie przeszkodzić Ci w wypełnieniu zadania. Jest tu także dużo ukrytych przejść, które możesz dostrzec dzięki umiejętności Przeszukiwanie.

Skieruj się do [3] i porozmawiaj z uwięzionym Nathanielem. Jednak nie uwalniaj go na razie (innych więźniów też nie uwalniaj). Idź dalej do [2] i porozmawiaj z pierwszą kapłanką – Lysarą. Dowiedz się jak najwięcej informacji (lodowiec, przyczyna rozbicia statku, itp.), później zabij kapłankę i weź klucz do Świątyni Arcykapłanki Lysary. W pomieszczeniu tym napotkasz także koło, które odpowiednio przekręcone otwiera różne drzwi.

Najpierw ustaw koło na północy. Zrób cały obrót w lewo, a później (gdy z powrotem ustawi się na północ) cały obrót w prawo. Otworzysz drzwi naprzeciwko. Teraz obróć koło w lewo, na południowy – zachód, następnie w prawo na północny – zachód. Otworzysz gabinet na dole. Teraz ostatnie. Obróć koło w prawo na wschód, a później w lewo na zachód, dezaktywujesz magiczne pułapki. Po każdej dobrze wykonanej operacji powinien pokazać się komunikat.

Skieruj się teraz do [4], gdzie zastaniesz drugą kapłankę – Cathin (wraz z obstawą oczywiście). Po krótkiej rozmowie jak zwykle – zacznie się walka. Pomagaj sobie czarami i załatw kapłankę. Zabierz wszystkie przydatne przedmioty (w tym klucz do Świątyni Arcykapłanki Cathin).

W [5] napotkasz kilku Aurylitów i biblioteczkę (z której możesz sobie skorzystać).

W [6] spotkasz dzina Ondabo. Powie Ci on coś o jakimś

demonie i wyjawi jego imię: Spętana Furia. Możesz zostawić go w spokoju lub zabić. Jednak gdy go zaatakujesz stanie się niewidzialny.

Musisz jeszcze udać się do [7], gdzie czeka Cię ciężka przeprawa z sługami Orii Trollami. Jest ich tam strasznie dużo i bez odpowiedniej „siły ognia” nawet się tam nie zbliżaj. Potrzebujesz dużo butelek z materiałem łatwopalnym (bądź z kwasem) i czary oparte na ogniu by zniszczyć wszystkie trolle.

Możesz udać się też do [8], gdzie zniszcz wszystkich przeciwników po drodze także.

Teraz, musisz dostać się na dół. Masz dwie opcje: ale drzwiami z pomieszczenia, gdzie były trolle,

lub z [9], gdzie jest magiczny obraz, który po wypowiedzeniu odpowiedniego hasła przenosi Cię w odpowiednie miejsce. Polecam jednak przejście przez pomieszczenie z trollami.

Świątynia Auril –
Podziemie

Najpierw wyjaśnienie zasad gry w Pokoju Gier Orii [3]:

Jest tam trzynaście dźwigni. Pierwsza od lewej aktywuje bądź dezaktywuje tryb. Dwie kolejne dźwignie służą do ustawiania trybu: lewa przekreślona – Wewnętrzne Sanktuarium; prawa przekreślona – Obrona Świątyni (jeżeli zniszczy się pryzmat, uruchom ten tryb i aktywuj go, a pryzmat zostanie naprawiony); obie dźwignie przekreślone – Tryb Bitewnych Kwadratów. Kolejne dziesięć dźwigni dotyczy tylko tego trybu. Wybierasz nimi poziom walki. Na szachownicy (na każdym poziomie) musisz kolejno pokonać trzech, czterech, pięciu, sześciu, siedmiu przeciwników. Dopiero wtedy poziom jest zaliczony.

Za każdego pokonanego wroga otrzymujesz przedmioty, pieniądze oraz doświadczenie. Walczyć możesz tylko jedną postacią (narusz). Z tym związana jest pewna sztuczka. Otóż po rozpoczęciu walki Golem usuwa pozostałe postacie z zasięgu wzroku. Możesz ukryć pozostałych członków swojej drużyny przed Golemem i po rozpoczęciu walki podejść (lecz nie za blisko) do szachownicy i pomagać walczącemu

za pomocą kusz, łuków oraz czarów. Na pokonanie każdego przeciwnika masz 60 sekund.

Dojdź do końca korytarza, zabij przeciwników i przeszukaj dwa pokoje po lewej. Zabierz znalezione przedmioty. Pokój Orii (po prawej) jest na razie zamknięty. Idź na prawo i utwórz sobie drogę do [3] zabijając napotkanych przeciwników i przeszukując wszystkie pokoje. W [3] musisz zagrać chociaż raz, by zdobyć klucz otwierający pokój Orii (wystarczy zagrać na pierwszym poziomie). Po walce idź do [7]

i przygotuj się na ciężką walkę. W pokoju znajduje się ostatnia kapłanka – Oria, wraz z obstawą. Po krótkiej rozmowie – wiadomo, walka. Pokonaj wszystkie wilki i zabierz się za Orię. Tuż przed śmiercią Oria zagrozi, że jeśli jej nie zostawisz w spokoju, to złamie ona swoją laskę, a wszyscy w pobliżu zginą. Nie przejmując się tym, atakuj dalej. Rzeczywiście Oria złamała swą laskę i wszyscy w pobliżu otrzymali obrażenia (szykuj miksturki). Po krótkiej chwili powinna pojawić się Oria. Tym razem nie możesz jej nic zrobić. Biegnij więc szybko do [3] i ustaw dźwignie na Wewnętrzne Sanktuarium, po czym aktywuj tryb. Odnajdź teraz kapłankę i ostatecznie zakończ sprawę. Zabierz z jej ciała przydatne rzeczy, wróć do pokoju gier i dezaktywuj tryb. Wróciłeś do normalnego świata. Nie zapomnij o przeszukaniu pokoju Orii.

Teraz skieruj się do [1]. Jest tam pryzmat. W lewym górnym rogu znajdziesz dwie dźwignie. Pierwsza od lewej obraca Pryzmat, druga umożliwia strzał (pamiętaj o tym, że przy strzeleniu na północ musisz ustawić

dotkniemy lustro na korytarzu w odpowiednim kierunku). Ustaw go (Pryzmat) na wschód

i zacznij strzelać. Po chwili wejdź do pomieszczenia (po prawej) i wykończ niedobitki (uwaga na magów). Jest tam także biblioteka, z której możesz skorzystać.

Udaj się teraz do [4] gdzie pokonaj duchy. Jest ich tam dużo, ale dość szybko giną. Po wszystkim otwórz drzwi, które są zamaskowane (wyglądają jak trumna, użyj umiejętności Przeszukiwanie).

Teraz udaj się do [5]. Przygotuj się na ostre starcie. Przywołaj sobie potwory (najlepiej kilka). Zbij teraz lustro (te po prawej). Ludzie po prawej (dotychczas zamrożeni) uwolnią się i zostaniesz zaatakowany. Najpierw pozbadź się Mistyka i Biskupa. Później udaj się do [6], gdzie po pokonaniu Golema, przeszukaj skrzynki (jest tam też ekwipunek Nathaniela, który musisz mu zwrócić).

Obejdź teraz całą świątynię i pozabijaj wszystkich strażników jakich napotkasz (nie powinno ich być wielu, ale musisz pokonać wszystkich), przeszukaj też pomieszczenie w [8]. Udaj się teraz do [2], gdzie zastaniesz śpiącego mężczyznę – jest to Nicademius. Obudź go (spróbuj dotknąć szafy, ale się do niej nie włamuj!!). Wyciągnij od niego jak najwięcej informacji (miedzy innymi imię demona Spętana Furia).

Wróć się na górę do Świątyni Auril (Parter). Idź do magicznego obrazu i powiedz Lysan. Gdy to uczynisz zejdziesz po schodach. Jesteś teraz w [9]. Na drzwiach jest sylwetka z mroku. Wejdź w nią. Dostaniesz obrażenia, więc szybko się cofnij. Teraz możesz otworzyć drzwi (po lewej).

Udaj się do pryzmatu [1] i zostaw tam najsłabszą postać. Przetaw lustro tak by pociski z pryzmatu ustawionego na północ leciały w lewo. Udaj się teraz resztą drużyny do [9]. Strzel teraz błyskawicą – otworzy to drzwi ołtarza. Wejdź tam jedną postacią. Pojaw się demon. Za nazwanie go po imieniu otrzymasz 4725 PD. Pogadaj dalej. Gdy skończysz, strzel jeszcze raz by otworzyć zamknięte drzwi. Demon zamieni się w Tornado, więc uciekaj, a jednocześnie tak długo strzelaj z pryzmatu dopóki Tornado nie zniknie.

Wracaj teraz na górę (Świątynia Auril – Parter). Idź do [1] i porozmawiaj z Xhaanem. Za uwolnienie go otrzymasz 3150 PD. Teraz idź do Nathaniela. Uwolnij go

i

porozmawiaj z nim. Za zwrócenie wolności otrzymasz 2100 PD, za dostarczenie ekwipunku 3150 PD, za uśmiercenie kapłanek i demona 4725 PD,

za uzyskanie dodatkowych informacji o lodowcu otrzymasz 1575 PD. Uwolnij teraz pięciu więźniów

z celi obok. Za każdego uwolnionego otrzymasz 1575 PD (razem za wszystkich pięciu: 7875 PD).

Wyjdź ze Świątyni do Andory, gdzie porozmawiaj z dowódcami wojsk z Neverwinter. Jednemu z nich daj fałszywe listy. Okaze się, że to wróg. Za zabicie doppelgangerów otrzymasz 525 PD. Nie masz już tu czego szukać. Udaj się teraz na północ do Wędrującej Wioski.

Wędrująca Wioska

Przed wejściem do wioski możesz (jeżeli tego chcesz) pokonać wilki w [1] i [3]. Przygotuj się jednak do tego dobrze, gdyż wilków jest dużo. Na samym początku musisz także pokonać paru przeciwników (także są groźni, więc najpierw zajmij się szamanem, a dopiero później resztą).

Po rozprawieniu się z wrogami udaj się do [4]. Powita Cię

kupiec Nym. Możesz z nim handlować teraz, lub powrócić później. Jesteś w Wędrującej Wiosce.

Najpierw powinieneś porozmawiać z Suomą Starszą, przywódczynią plemienia (czy może mieszkańców). Poprosi Cię ona o pomoc. Możesz z nią także pohandlować zwojami.

Teraz udaj się do Jariego. Porozmawiaj z nim i jeśli posiadasz skórę białego wilka możesz mu ją podarować (jeśli nie masz skóry, nie przejmuj się – po drodze napotkasz całe stada białych wilków, więc będziesz mógł podarować Jariemu skórę.)

Powinieneś porozmawiać także z Thavo. Jest on przywódcą myśliwych i łowcą. Handluje on także różnymi rzeczami i może dostarczyć Ci informacji.

Na koniec udaj się do Venli. Porozmawiaj z nią na temat zaginionych dzieci i obiecaj pomoc. Porozmawiaj także o mroźnym ziele. Może się już zorientowałeś, że Venla jest uzdrowicielką i można

u niej kupić różne mikstury, uleczyć się lub wyspać.

Idź teraz na wschód do Siedziby Wiedźmy.

Siedziba Wiedźmy

Trafiłeś teraz do Siedziby Wiedźmy tuż przed Upadłym Lasem. W [2] napotkasz grupę barbarzyńców, którzy chcą się dowiedzieć czy nie widziałeś ich pobratymców (chodzi o tych, którzy zaatakowali Cię przed wejściem do Wędrującej Wioski).

Jeżeli Twoja postać ma dobrą charyzmę i inteligencję, możesz powiedzieć, że minąłeś się z nimi.

Możesz także ich zabić (polecam to rozwiązanie, gdyż nie są trudni do pokonania, a zawsze można zdobyć trochę doświadczenia).

Po walce pozbieraj przedmioty.

Zapewne już zdążyłeś zauważyć ten duży namiot (wyglądem przypomina cyrkowy). Mieszka tam Wiedźma. Wejść do środka i rozejrzyj się. Pogadaj z Czarownicą. Wypytaj ją o zaginione dzieci, ale także o inne sprawy. Jeżeli chcesz możesz u niej odpocząć.

Teraz skieruj się dalej na wschód od Upadłego Lasu.

Upadły Las

Upadły Las jest jedną z trzech najgorszych lokacji w Icedale Dale II (oprócz Smoczego Oka i Wulkanu). Musisz tutaj bardzo uważać i dokładnie czytać opis. Upadły Las jest podzielony na małe lokacje, każda

z kilkoma wyjściami, więc trzeba uważać. Przechodząc przez kolejne lokacje będą one wydawały Ci się takie same (bo faktycznie, oprócz kilku wyjątków, takie są). Jeżeli się zgubisz lub pomylisz drogę zawsze idź na zachód – wtedy wrócisz na początek (do pierwszej lokacji po Siedzibie Wiedźmy) i będziesz mógł zacząć od nowa. W Upadłym Lesie napotkasz także dużo Nieumarłych, więc jeśli w drużynie posiadasz Kapłana lub/i Paladyna pamiętaj o ich specjalnych zdolnościach (Odpędzanie Nieumarłych).

W Lesie tym roi się także od pułapek, więc jeżeli masz w

drużynie Łotrzyka to korzystaj teraz z jego umiejętności. Przyda się także by któryś z członków drużyny posiadał umiejętność Wiedza o pustkowiach, dzięki niej także (częściowo) można wytropić dobre ścieżki (lub poznać fałszywe).

Zaopatrzyć się także w większą ilość miksturek oraz amunicji do strzał lub kusz (oczywiście jeżeli takowych używasz). Przed wyruszeniem, dobrze byłoby się porządnie wyspać by odnowić czary i wyleczyć rany.

Gotowy? No to ruszamy.

Pierwsza lokacja – tutaj pojawiaasz się po wyjściu z Siedziby Wiedźmy. Porozmawiaj z duchem, następnie swoje kroki skieruj na północ.

Tam powinieneś zabić wszystkie Białe Wilki i wziąć co najmniej jedną skórę (to ta dla Jariego). Jeżeli wcześniej podarowałeś mu skórę możesz to sobie darować, niemniej jeżeli masz wolne miejsce w plecaku zalecałbym zabranie co najmniej kilku skór. W wiosce są bardzo poszukiwane i na pewno sprzedając je Thavo zarobisz trochę złota (sprzedając skóry u Thavo zarobisz więcej niż sprzedając je u Nyma).

Teraz wróć się z powrotem do pierwszej lokacji. Idź środkową ścieżką. Następnie północ, wschód, wschód. Za dostanie się głębiej w las otrzymasz 2100 PD. Na polanie na pewno zauważyłeś Driadę. Porozmawiaj z nią o zaginionych dzieciach i o innych sprawach.

Wróć się teraz do Siedziby Wiedźmy. Porozmawiaj z nią. Już wiesz to ona porывała dzieci. Po rozmowie zabij Agoga (ten duży potworek). Trzeba szykować się na ostre starcie. Na zewnątrz czeka na ciebie kupa trolli (Siedziba Wiedźmy – [1]). Musisz je szybko pokonać (używaj dużo kwasu i ognia). W okolicy będzie także krążyła Wiedźma.

Musisz ją odnaleźć i zabić. Uważaj tylko na czary.

Po robocie udaj się do Wędrującej Wioski. Porozmawiaj z Venlą o dzieciach. Otrzymasz 2100PD (możesz także dostać nagrodę pieniężną). Daj skórę Białego Wilka Jariemu (resztę sprzedaj Thavo).

Otrzymasz za nią 1575 PD (możesz też wziąć złoto). Porozmawiaj teraz z Suomą Starszą, a następnie z Thavo. Otrzymasz nowe zadanie.

Skieruj się znowu do Upadłego Lasu i idź do polany Driady (na pierwszej lokacji środkowa ścieżka,

a później północ, wschód, wschód) następnie: południowy – wschód, północny – wschód, południowy – wschód, północny – zachód, południowy – wschód. Dotrzesz do kręgu kamieni, wśród których zobaczysz ciało. Zabierz Róg do Picia (przede wszystkim) oraz inne przedmioty.

Powróć do wędrującej wioski, następnie idź do [2] pogadaj z duchem i zwróć mu Róg. Teraz możesz przeszukać grobowiec. Idź do Thavo, a otrzymasz 2100 PD. Skieruj się następnie do Suomy (i porozmawiaj z nią), a później pogadaj z Kurttu. Otrzymasz nowe zadanie.

Teraz idź do Upadłego Lasu. W pierwszej lokacji porozmawiaj z duchem łowcy.

Idź tak jak zwykle i skieruj się drogą do kręgu kamieni (miejsca gdzie znalazłeś trupa i Róg). Dalej kieruj się na: wschód, południowy – wschód, północny – wschód, północny – zachód, północny – zachód, północny – wschód, południowy – wschód. Tam musisz pokonać wszystkie błędne ogniki (są trzy ogniki, ale kiedy jeden otrzymuje obrażenia, znika na chwilę i pojawia się ponownie, więc możesz odnieść wrażenie jakby co chwilę przybywały nowe). Kiedy już je pokonasz, przeszukaj drzewo (jest tam schowek). Idź do pierwszej lokacji Upadłego Lasu. Pogadaj z łowcą. Za przywrócenie spokoju duchom lasu otrzymasz 3150 PD. Dostaniesz także Zwłoki Ofiar Upadłego Lasu. Idź do Siedziby Wiedźmy i tam porozmawiaj z duchem w [4]. Za przywrócenie mu spoczynku otrzymasz 1575 PD oraz włócznię.

Udaj się do Wędrującej Wioski. Porozmawiaj z Kurttu (dostaniesz 2100 PD), a następnie z Suomą Starszą. Daj jej Zwłoki Ofiar Upadłego Lasu (1575 PD). Otrzymasz nowe zadanie.

Pojawią się Isair oraz Madae. Porozmawiaj z nimi. Zamieniają oni okolicznych łowców w Zombie, po czym znikną. Zabij opętane ciała łowców. Dzięki temu Venla, będzie mogła przywrócić ich do życia, a Ty otrzymasz 3000 PD.

Udaj się z powrotem do Upadłego Lasu. W pierwszej lokacji zabij jednego Drzewca. Skieruj się na południe. Zabij resztę Drzewców (pamiętaj, że są one podatne na ogień). Skieruj się do wyjścia za Drzewcami i udaj się do Mroźnych Bagien.

Mroźne Bagna

Napotkasz tutaj dużo trolli, więc przygotuj sobie ogień lub/i kwas (w butelkach lub zaklęciach).

Zaraz na początku pokonaj przeciwników w [1]. Idź dalej do [2] i zniszcz resztę wrogów, po czym przeszukaj okolicę. Udaj się do [4] i pokonaj barbarzyńców. Jest tam także ich brama, którą musisz otworzyć. Pomęczysz się z nią trochę, bo nie wszystkie kamienie można przesuwac. W dodatku musisz cały czas być czujny, gdyż co jakiś czas swoimi atakami będą Cię nękać grupki barbarzyńców z plemienia Czarnego Kruka. Za otwarcie bramy (a raczej za

rozwiązanie zagadki otwarcia bramy) otrzymasz 2100 PD.

Po otwarciu bramy udaj się do [5] i zniszcz latające potworki (co nie powinno stanowić dużego problemu, zwłaszcza, że potworki są tylko dwa, lub trzy).

Teraz jeszcze idź do [6], gdzie zabij wszystko co się rusza i przeszukaj okolicę w poszukiwaniu ciekawych przedmiotów.

Na końcu udaj się do [3] i pomagając sobie klawiszem ALT znajdź Mroźną Różę. Cofnij się teraz do Wędrującej Wioski i daj Różę Venli. Otrzymasz 1575 PD, oraz leki Venli (sporządzone z tej róży) leczące trucizny i choroby. Przed wymarszem idź jeszcze do Thavo i kup konopną linę (chyba, że chcesz się wracać tu z Rzecznych Jaskiń to możesz na razie sobie to podarować). Gdy się w nią zaopatrzysz udaj się przez Mroźne Bagna do Rzecznych Jaskiń.

Wejście do Rzecznych
Jaskiń

Jest to mała (nawet bardzo) lokacja, gdzie nie ma za dużo do roboty. Zbliź się do jaskini. Pokaże Ci się Smok [2] i kilka Białych Żmijów [1].

Najpierw wykończ słabsze żmije, a Smoka zostaw na koniec. W tej sytuacji nie zawadzi przywołać sobie potworka do pomocy. Po pokonaniu przeciwników zabierz wszystkie przedmioty i przygotuj się na drugie starcie w jaskini, do której wejdź. Tutaj także czeka na ciebie Smok. Użyj zaklęć i mieczy by się go pozbyć. Napotkasz także Białe Żmije. Po walce dokładnie przeszukaj jaskinie i zabierz wszystkie przedmioty.

Teraz opuść się w dół na konopnej linie kupionej w Wędrującej Wiosce. Dostaniesz się do Bazy Duergarów.

Baza Duergarów

Po zejściu na dół pokonaj wszystkie Hakowe Poczwy w okolicy. Jest ich sporo, a będzie jeszcze więcej, bo roi się od nich w tych jaskiniach, więc bądź przygotowany.

Skieruj się teraz do [2], a następnie do [3] po drodze zabijając wszystkie napotkane poczwary. Uważaj, gdyż będzie gorąco. Tu także przydają się czary działające na pewnym obszarze, gdyż wąskie przejścia sprawiają, że poczwary najczęściej stoją blisko siebie. Idąc tą drogą, otwieraj wszystkie „komnaty”, zabijaj siedzące w nich poczwary i dokładnie przeszukuj. Po otwarciu kilku przybędą posiłki (niestety nie do Ciebie, a do wrogów). Szczególnie uważaj przy ostatniej komnacie i na to starcie zostaw sobie dużo sił, gdyż będą

tam całe szeregi przeciwników. Po zabicu wszystkich przeszukaj teren (nie radzę tu odpoczywać, jednak możesz wspiąć się do Rzecznych Jaskiń i odpocząć na górze, a później tu wrócić).

Udaj się teraz do [4], a z później do [5]. Będziesz miał przygodę z jednym potworkiem, oraz ze szlamami. Jako, że są one odporne na wszystkie rodzaje obrażeń (szlamy oczywiście, bo potworka powinieneś dość łatwo pokonać), albo użyj ognia lub kwasu do ich zabicia, albo wykorzystując to, że są powolne idź szybko do [5] bierz klucz (ciężko go zauważyć, więc pomóż sobie klawiszem ALT) i uciekaj przez [4] do miejsca gdzie zaczynałeś tą lokację.

No, może nie zupełnie do tego miejsca, gdyż po drodze „odchyl” ten duży głaz na początku. Idź dalej i otwórz bramę znalezionym kluczem. Porozmawiaj z Nadzorcą Niewolników, a później z Barudem – dowódcą tego posterunku.

Możesz zwiedzać cały kompleks i odpoczywać oraz zaopatrywać się w różne rzeczy. Barud poprosi Cię

o zabicie wszystkich potworów w jaskiniach. Jednak ty już to zrobiłeś (jeśli po zabicu Hakowych Poczwar pojawiał się komunikat, jeżeli nie było komunikatu, znaczy, że kogoś pominąłeś), więc możesz o tym zameldować.

Możesz także pomóc Dragu w budowie kuszy. Postać jednak musi mieć bardzo dużą inteligencję. Jeśli mu pomożesz otrzymasz 1725 PD, oraz jeden egzemplarz kuszy lub 5000 sztuk złota (musisz wybrać).

Weź także narzędzia górnicze z magazynu (jednak nie bierz nic więcej, bo zostaniesz zaatakowany)

i zaoferuj Barudowi, że oczyścisz przejście do wyjścia z Rzecznych Jaskiń. Bierz się więc do roboty.

Oczyść przejście za [3] i ruszaj dalej.

Wyjście z Rzecznych Jaskiń

Kiedy odgruzujesz już przejście w Bazie Duergarów trafisz do wyjścia z Rzecznych Jaskiń. Jest to kolejna mała lokacja, gdzie oprócz kilku walk nie ma nic ciekawego.

Numerem [1] oznaczone są wszystkie Umbrowe Kolosy (podczas walki z nimi uważaj na wywoływany przez nie Zamęt, paraliżujący Twoich ludzi).

Gdy je pokonasz udaj się do [2], gdzie napotkasz całą „kupę” wrogów. Po krótkiej rozmowie zacznie się walka (skąd ja to znam?). Na początku najlepiej przywołać sobie potworka do pomocy. Po pierwsze najpierw trzeba wyeliminować maga (jednocześnie dowódcę), następnie bojowe niedźwiedzie, a na końcu łuczników. Opłaca się tutaj stosować czary działające na większym obszarze, gdyż wrogowie stoją dość blisko siebie (co niewątpliwie ułatwi Ci zadanie).

Po walce zabierz wszystkie przedmioty (szczególnie pamiętaj o zabraniu klucza z ciała maga). Po zabicu wszystkich Umbrowych Kolosów, na pewno pojawił się komunikat. Możesz więc udać się do Bazy Duergarów i pogadać z Barudem. Otrzymasz 1725 PD, oraz parę przedmiotów. Barud zleci Ci także nowe zadanie (nie musisz go koniecznie wykonywać, ale o tym dokładniej w dalszej części solucji).

Wróć z powrotem do wyjścia z Rzecznych Jaskiń i znalezionym kluczem otwórz bramę w [2]. Wyjdź przez nią i udaj się do Klasztoru Czarnego Kruka (a właściwie to najpierw trzeba przejść przez góry wokół Klasztoru).

Góry wokół Klasztoru

Jest to bardzo mała lokacja. Całą mapę masz już odkrytą, więc wiesz gdzie iść.

Uważaj na most – jest w nim dziura. Jeżeli postać spadnie z mostu, będzie żyła, ale pozostanie jej tylko jeden punkt życia.

Po drodze możesz wykończyć Białe Żmija (dokładnie 2) przez zabranie jajka z południowego gniazda.

Jedyny kłopot czeka Cię w [1]. Jest tam cała masa Yeti.

Jednak nie są one „wybitne” w walce. Nie powinny stanowić dla Ciebie dużego problemu. Opłaca się tu stosować czary działające obszarowo (chyba domyślasz się dlaczego). Po walce możesz zabrać parę futer Yeti i wejść do Klasztoru.

Klasztor Czarnego
Kruka

Jesteś teraz w Klasztorze. W [1] spotkasz Salisama. Porozmawiaj z nim. Nie mów mu tylko, że chcesz zabić mnichów. Wypytaj go o Klasztor i różne inne sprawy.

W [2] napotkasz bibliotekarza. Można u niego znaleźć ciekawą książkę pod tytułem: „Jak Stać Się Poszukiwaczem Przygód ”. Może wydać Ci się ona dość droga (102 000 sztuk złota). Jednak po jej przeczytaniu bohater natychmiastowo otrzymuje 10 000 PD.

W [4] znajdziesz Vena. Jest to złodziej, który tylko kombinuje jak dostać się do skarbu mnichów. Zapyta Cię o pomoc i zaproponuje udział w zyskach (chce on się „dobrać” do Grobowca Czarnego Kruka). Możesz mu pomóc, ja jednak nie polecam tego rozwiązania. Spławiając go otrzymasz (za siedzenie cicho) Pierścień Nonina. Skoro już tu jesteś to przeszukaj ten pokój, gdyż możesz tu znaleźć parę ciekawych rzeczy.

Teraz idź do [3] i pogadaj z Noninem. Jeżeli nie zgodziłeś się pomóc złodziejowi zwróć mu pierścień.

Za ten czyn otrzymasz mikstury oraz 3900 PD. Nonina wypytaj go także o różne rzeczy.

Skieruj się teraz do [6], gdzie porozmawiaj z ćwiczącą Sarsą. Jest ona tutejszym kwatermistrzem (czy kimś w tym rodzaju). Zgódź się jej pomóc i porozmawiaj o jej problemach (w treningu) z jej mistrzem Svaltidem w [7].

Idź teraz do [5] i przeszukaj komnatę. Weź listy Dolona. Porozmawiaj z Dolonem i Arumą (znajdziesz ich w pobliżu). Poprowadź rozmowę tak by zgodzili się opuścić klasztor (wspomnij o listach!).

Następnie przeszukaj komnatę.

Teraz udaj się do Salisama. Otrzymasz 2925 PD oraz zgodę na przejście Ośmiu Komnat.

Skieruj się więc do nich (schodami na dół).

Osiem Komnat

Witaj w Ośmiu

Komnaty. Jest to jeden z trudniejszych momentów w grze (choć nie tak trudny jak Upadły Las). Na początku porozmawiaj z Morhomem w [1]. Wypytaj go o wszystko związane z tym miejscem i ogólnie z Klasztorem. Czas teraz przystąpić do gry. Zapewne już wiesz, że Osiem Komnat możesz pokonać tylko jedną postacią (naraz) i do tego bez bron. Tak więc jesteś zmuszony ruszyć bez miecza, zbroi, hełmu i innych przydatnych rzeczy. Największy dylemat stanowi wybór postaci, która będzie miała za zadanie pokonać Osiem Komnat. Ja postawiłem na Kapłana. Jest on dość wytrzymały i może rzucać zaklęcia. Możesz także wysłać Wojownika. Nie polecam tylko magów (mają mało punktów życia i słabą odporność). Po przejściu każdej komnaty możesz się wyspać. Nawet jeżeli nie jesteś poważnie ranny sen umożliwi zregenerowanie zużytych zaklęć. Pora ruszać!

Pierwsza komnata, w

[2] – to Komnata Kamienia – będziesz tu musiał przesunąć pięć dźwigni w odpowiedniej kolejności. Żeby utrudnić Ci zadanie po każdej przesuniętej dźwigni będą Cię atakować Kamienni Mnisi. Po przesunięciu pierwszej (dźwigni) jeden mnich, po drugiej dwóch, i tak dalej. Kolejność przesuwania dźwigni to (zaczynając od lewej, na górze): pierwsza, piąta, trzecia, druga, czwarta. Gdy wszystko zrobisz dobrze i pokonasz mnichów otrzymasz 2300 PD i wrócisz do [1].

Druga komnata, w [3]

– to Komnata Cieni – nie musisz tu z nikim walczyć. Twoje zadanie polega na przejściu w odpowiedniej kolejności przez sześć portali. Jeżeli wejdziesz w zły portal to zostaniesz zaatakowany przez Mrocznego Mnicha. Najpierw wejdź do pierwszego od lewej portalu na północnej (górnej) ścianie, następnie trzeci od lewej na tej samej ścianie, kolejno pierwszy od lewej na południowej (dolnej) ścianie, wreszcie trzeci od lewej na ścianie południowej. Po wszystkim otrzymasz 2300 PD

i przeniesiesz się do [1].

Trzecia komnata, w

[4] – to Komnata Czarnoksiężstwa – musisz pokonać wszystkich wrogów. Atakowany będziesz przez Kryształowych Mnichów, a Ty unikając błyskawic będziesz musiał ich pokonać. Tutaj dobrze jest przywołać sobie jakiegoś potworka do pomocy. Po pokonaniu mnichów otrzymasz 2300 PD

i znowu wrócisz do [1].

Czwarta komnata, w

[5] – to Komnata Zegara – znowu walka z mnichami. Tutaj będziesz musiał stawić czoła trzem Mechanicznemu Mnichom. Praktycznie są dość łatwi do pokonania, ale gdy mają już umrzeć rozpoczynają odliczanie i po 10 sekundach robią wielkie BUM!! Kiedy rozpoczną odliczanie nie uciekaj od razu, gdyż praktycznie zaraz Cię dogonią. Poczekaj aż zostaną jakieś 3 sekundy i dopiero wtedy się oddal. Uważaj także na podłogę. Są w niej spowalniające (zarówno Ciebie jak i mnichów) kolce i tryby.

Na końcu – 2300 PD oraz powrót do [1].

Piąta komnata, w [6]

– to Komnata Piasku – jak zwykle walka. Tutaj musisz pokonać dwóch Piaskowych Mnichów. Niestety rani ich tylko ogień, więc Twoje zadanie będzie polegało głównie na uciekaniu przed nimi i uruchamianiu w odpowiednim momencie, mechanizmu, który powoduje wystrzelenie (ze ściany) słupa ognia. Możesz (a nawet powinienes) użyć także czarów opartych na ogniu. Po paru takich rundkach wokół komnaty mnisi powinni już zostać spaleni, a Ty otrzymasz ponownie 2300 PD, oraz magiczny transport do [1].

Szósta komnata, w [7]

– to Komnata Jedwabiu – coś nowego. Tym razem zamiast mnichów spotkasz całe chmary pajaków. Nie jest to specjalnie trudne. Możesz obstawić się potworkami i kazać im wykonać „brudną robotę”. Przydają się tu czary działające obszarowo. Gdy pająki Cię otoczą – rzucasz czar i połowy nie ma. Po walce – jak zwykle 2300 PD oraz powrót do [1].

Siódma komnata, w [8]

– to Komnata Bitwy – trochę myślenia. Jednak bez walki się nie obędzie. Do załatwienia masz tym razem Żelaznych Mnichów. Musisz tak nimi manipulować by stanęli na specjalnych kołach. Wtedy trzeba ich ogłuszyć i po sprawie. Najpierw będzie łatwo – tylko jeden mnich, lecz w drugiej części zadania będzie dwóch.

Ósma Komnata, w [9] –

to Komnata Wyniszczenia – ciężka przeprawa. Będzie tu trzeba się porządnie namęczyć. Musisz tu pokonać dwóch Mosiężnych Mnichów. By było ciężiej co chwilę z nieba będzie spadał słup ognia (najpierw ujrzysz informację gdzie pojawi się ogień). Dobrze byłoby gdyby Twoja postać miała wysoką odporność na ogień. Po walce – 2300 PD, powrót do [1].

Teraz porozmawiaj z Morhomem i idź na górę do Salisama. Otrzymasz od niego 3900 PD oraz zgodę na zejście do Podmroku. Teraz możesz zabić wszystkich mnichów (jeżeli chcesz wykonać zadanie dla Baruda). Najlepiej potworkami zablokować przejścia i zająć się najpierw Salisamem i jego towarzyszami,

a później przechodzić do kolejnych komnat. Nie zapomnij o jednym mnichu w Ośmiu Komnatach!

Po walce zabierz co lepsze przedmioty i idź do Bazy Duergarów. Poinformuj Baruda o zabiciu mnichów, a otrzymasz 2300 PD, oraz różne ciekawe przedmioty.

Teraz możesz zabić wszystkich Duergarów (pójdzie Ci łatwiej w Grobowcu). Nie walcz jednak otwarcie, na środku bazy, tylko wejdź do jakiegoś pomieszczenia. Ustaw Wojowników na początku tak by zablokowali drzwi, za nimi ustaw Łuczników i Maga (-ów). Przed Wojownikami możesz ewentualnie ustawić potworki, żeby to one przyjęły pierwsze ciosy.

Teraz zacznij walkę łucznikami. Zbiegnie się tu większość bazy. Wojownikami atakuj tych na przedzie i pilnuj by nikt nie przedostał się w głąb pomieszczenia. Łucznikami zabij w pierwszej kolejności wrogich magów. Magami, zaś używaj zaklęć działających grupowo, bądź obszarowo (w ciasnych korytarzach, atakujący są ściśnięci). Przeszukaj jeszcze bazę w poszukiwaniu przedmiotów i niedobitków. Teraz możesz otworzyć wszystkie wcześniej niedostępne skrzynie.

Po wszystkim idź do Klasztoru, a następnie zejdź do Grobowca Czarnego Kruka.

Grobowiec Czarnego Kruka

Jest to kolejna mała lokacja. Nie czeka Cię tu zbyt wiele walk, ani przygód.

Jeżeli zgodziłeś się pomóc Venowi czeka on przy bramie. Ukradł skarby z Grobowca, co spowoduje,

że zostaniesz zaatakowany przez Żelazne Golemy, a przy Venie znajdziesz rzeczy, które normalnie znalazłbyś przy Grobowcu.

Jeżeli nie zgodziłeś się pomóc Venowi otwórz bramę i idź do wyjścia. Po drodze napotkasz Żelazne Golemy, nie zrobią Ci one jednak nic złego, dopóki nie zaczniesz okradać Grobowca.

Przy wyjściu czeka na Ciebie walka z Duergarami. Jeśli „oczyściłeś” ich bazę zaatakuje Cię tylko jeden oddział Duergarów. Jeżeli nie zabiłeś nikogo w ich bazie zostaniesz zaatakowany przez dwa oddziały.

Pokonaj wrogów i udaj się drogą do Podmroku.

Jaskinie Podmroku

Zaraz na początku zostaniesz przywitany przez Mavalona. Porozmawiaj z nim i zgódź się pomóc.

W zamian możesz się schronić w jego obozie w [1]. Możesz tam pogadać i pohandlować z trzema osobami: Mavalonem, Kerdashem, oraz z Viizirą. Wypytaj się także wszystkich o różne informacje.

Wyjdź z obozu i udaj się do [2]. Są tam trzej kupcy: Myrvek, Wode, Weggr. Za nimi dostrzeżesz na pewno skrzynie, lecz na razie tylko handluj i zostaw je w spokoju. Kupca Weggra możesz zastraszyć tak, że o 20% zawyży ceny kupowanych od Ciebie towarów, a o 20% obniży ceny sprzedawanych przez siebie towarów.

Udaj się teraz do [3] i porozmawiaj z Łupieżcą Umysłu (Oinchack’alpha). Zaoferuj mu pomoc w odnalezieniu Kamienia.

Na razie nie zbliżaj się do [5]. Jest tam strzeżone wejście do Siedziby Łupieżców Umysłu. Udasz się tam później.

Skieruj się do [4], gdzie możesz zabić lub oszczędzić parę Driderów (zależy to od tego jak poprowadzisz rozmowę). Dalej wejdź do Siedziby Driderów, za [4].

Siedziba Driderów

Wkraczając tutaj dobrze by było, gdyby Twoje postacie były wyspane i w pełni sił. Musisz tutaj poruszać się ostrożnie i z rozwagą, gdyż nie ma tutaj zbyt wielu miejsc gdzie można rozpocząć. Musisz się także przygotować na to, że za każdym rogiem może czaić się wróg.

Na początku pokonaj wszystkich wrogów i skieruj się do [5], gdzie odnajdziesz "zagubioną" siostrę Mavalona ‐ Ginafae Despana. Porozmawiaj z nią i przekonaj do opuszczenia tego miejsca.

Kolejno zabijając wrogów, idź do [2]. Pokonując jakieś dziwaczne stworki zabierz Kamień Ioun (szukał go Łupieżca Umysłu w Jaskiniach Podmroku).

Teraz przygotuj się do ostrego starcia. Idź do [3]. Tam porozmawiaj z Imphraili. Po rozmowie rozpęta się walka. Przywołaj sobie potworki do pomocy. Najpierw postaraj się zabić Imphraili i jej Golemy,

a następnie Driderów oraz pająki. Po wszystkim przeszukaj pomieszczenie i zabierz przedmioty z łóżka (Dziennik Postępów w Pracy: Viciscamera, Zapiski Imphraili na Temat Transfuzji, Traktat Golemów

z Ciała). Ze stołu zabierz także Fiolki Sporów oraz Fiolkę Srebrnawego Płynu.

Wykorzystując Laboratorium stwórz mikstury:

‐

Miksturę Siły (z jaja Białego Żmija) ‐ nie jest ona potrzebna, więc jeśli nie masz jaja Białego Żmija to się nie przejmuj.

‐

Przemienioną Truciznę (z Fiolki Sporów oraz z Fiolki Srebrnawego Płynu) ‐ będzie potrzebna.

Sanguis

Anima (z Fiolki Sporów) ‐ niekonieczna. Używając jej na stojącym nieruchomo Golemie i ożywiając go szokiem elektrycznym (na przykład czarem

Błyskawica) zyskasz pomocnika.

Idź kawałek dalej i zabij wszystkie Dridery. Teraz można odpocząć.

Idź teraz do Viciscamery w [4]. Tam czeka Cię jedna z najcięższych walk. Będziesz musiał stawić czoła przeważającym siłom Driderów. Możesz albo je pokonać i wrzucić truciznę do Viciscamery (przez rozmowę), albo zrobić to jedną postacią w czasie walki. Tak czy inaczej po wrzuceniu trucizny biegnij szybko do [1] i ewakuuj się stąd.

Na zewnątrz czeka Cię niemiła niespodzianka – cała grupa Driderów. Jeżeli masz dość sił możesz z nimi walczyć. Jeżeli jednak jesteś za słaby biegnij szybko w stronę obozu Mavalona i skryj się tam. Jak zdążyłeś już zapewne zauważyć obóz Mavalona jest silnie chroniony, a i Mavalon jest dobrym magiem.

Tak więc Driderzy powinni zostać szybko pokonani. Ty pozbieraj tylko przedmioty i pogadaj z wodzem (Mavalonem). Za sprowadzenie jego siostry otrzymasz 3900 PD oraz jakieś przedmioty, za pokonanie Viciscamery 5850 PD. Po rozmowie Mavalon wraz z resztą obozu zniknie, a ty zostaniesz sam.

Udaj się teraz do Łupieżcy Umysłu. Za zwróceniu mu Kamienia otrzymasz 3900 PD, oraz Pas Litoścobójcy. Możesz jednak tak obstawić Łupieżcę (nie zważaj na jego ochronę) by szybko go zabić (gdy ma mało siły ucieka). W ten sposób nie dostaniesz doświadczenia, ale zdobędziesz oby dwa przedmioty.

Udaj się teraz do kupców. Sprzedaj lub kup co trzeba i zabij ich. Uważaj jednak, gdyż walczą dość dobrze. Po wszystkim zabierz przedmioty z ziemi i otwórz skrzynie za kupcami (uwaga na pułapki!).

Teraz skieruj się do wejścia do Siedziby Łupieżców Umysłu i zabijając ochronę, wejdź do środka.

Siedziba Łupieżców
Umysłu:

Zaczynasz w [1]. Uważaj tutaj szczególnie, gdyż jest to jedna z trudniejszych lokacji.

Twoje zadanie będzie polegało na zabiciu Starszego Mózgu w [2] i wyjściu stąd przez [3].

Jednak nie jest to takie proste, jak się w pierwszej chwili wydaje.

Łupieżcy Umysłu to wysoko rozwinięte istoty potrafiące przejmować kontrolę nad umysłem wroga (czyli między innymi Twoim). „Zwiedzając” Siedzibę uważaj na Golemy Umysłu. Chodzą one po korytarzach jednak nie atakują tylko „wypuszczając gazy” przejmują kontrolę nad Twoim Umysłem. Musisz jeszcze uważać na pułapki rozmieszczone na korytarzach. Wysyłają one pioruny w kierunku postaci z Twojej drużyny. Możesz więc albo je rozbroić (umiejętność Skradanie się – musisz podejść niezauważony),

albo szybko przechodzić przez korytarze. Z każdej pułapki po rozbrojeniu można wyciągnąć Diament.

Gdy będziesz walczył w [2] skup się najpierw na zabiciu Łupieżców Umysłu, a dopiero później innych stworzeń. Stosuj tam czary ochronne (najlepiej takie, które nie pozwolą przejąć kontroli nad umysłem kogoś z Twojej drużyny).

Na końcu zniszcz Starszy Mózg.

Jeżeli chcesz możesz „zwiedzić” całą siedzibę. Zabijesz przy

okazji jeszcze paru łupieżców oraz innych stworzeń i zabierzesz parę przedmiotów (między innymi Halabardę +3).

Wyjście z Podmroku:

Wychodząc z Siedziby Łupieżców Umysłu trafiasz tutaj. Mniejszej lokacji chyba już nie ma. Nie mogło oczywiście zabraknąć małej potyczki. Tak więc najpierw czeka Cię rozmowa, więc dowiedz się wszystkiego, a następnie walka.

Wrogów jest dużo więc trzeba uważać. Przywołaj sobie potwórki do pomocy. Wyślij także jednego Wojownika na wrogię maga (powinien sobie poradzić). Ty skup się na walce z resztą. Spróbuj tak ich wymanewrować, by stali blisko siebie, co pozwoli rzucać czary działające obszarowo. Uważaj na Żywiołaki Ziemi.

Po walce pozabieraj wszystkie przedmioty i porozmawiaj z Oswaldem o sytuacji. Możesz także porozmawiać z jego bratanicą. Przed odlotem proponuję się przespać. Powiedz Oswaldowi, gdy będziesz gotów wyruszyć do Kuldahar.

Przedmieścia Kuldahar
(nie wiem jak się ta lokacja dokładnie nazywa)

Gdy tylko wylądujesz w [1] zostaniesz przywitany przez Kapłana Bane'a i jego drużynę. Po rozmowie zostaniesz zaatakowany (kapłan się ulotni). Pokonaj wrogów (nie jest ich dużo lecz uważaj – dobrze walczą) i pozbieraj przedmioty. Pogadaj z Oswaldem. Możesz iść do jego statku i zabrać parę przedmiotów. Lokacja ta aż roi się od Nieumarłych, więc bądź czujny. Obszukaj całą lokację i zabij wszystkich Nieumarłych jakich spotkasz (w paru miejscach będzie gorąco, ale pamiętaj o umiejętności Odpędzanie Nieumarłych, którą dysponują Paladyni i Kapłani).

Po wszystkim udaj się do [2]. Otwórz zamek czarem lub Łotrzykiem i wejdź do środka wieży. W środku pogadaj z Nathanielem (gość, którego uwolniłeś w Świątyni Auril) oraz jego towarzyszem. Wyjaśnią oni co tu się dzieje i poproszą o pomoc. Zgódź się pomóc i poproś Nathaniela by otworzył bramę w [4].

Następnie skieruj się do bramy i idź przez nią dalej.

Dolina Hothgara

Spotkasz tutaj całe rzesze Nieumarłych. Jeżeli posiadasz w drużynie Paladyna lub Kapłana to dobrze (jeżeli oby dwu to bardzo dobrze). Użycie parę razy umiejętności Odpędzanie Nieumarłych powinno załatwić sprawę. Ewentualne „resztki” możesz dobić „ręcznie”. Po zabiciu wszystkich Nieumarłych powinien pojawić się stosowny komunikat. Zabierz co lepsze przedmioty i wejdź do jaskini.

Tutaj czeka Cię walka z Kapłanem Bane’a (Hothgar). Porozmawiaj z nim najpierw. Po rozmowie przywołaj sobie potwórki do pomocy. Jaskinia jest dość ciasna, więc czary działające obszarowo powinny pomóc. Uważaj tylko na dowódcę, gdyż walczy on dosyć dobrze. Zabierz przedmioty (odszukaj schowek ukryty w ścianie) i wróć się do Nathaniela. Poinformuj go o swoim sukcesie, a także obiecaj wypytać w Kuldahar o jego zaginionego towarzysza.

Skieruj się teraz do Kuldahar.

Kuldahar

Wchodząc do Kuldahar bądź czujny, gdyż pełno jest w nim Yuan – ti. Już na samym początku zostaniesz zaatakowany, więc miej się na baczności.

Skieruj się najpierw do [1]. Porozmawiaj z Conalanem i zaoferuj pomoc w poszukiwaniu jego syna. Jak się zapewne zorientowałeś Conolan prowadzi sklep, więc możesz się tu zaopatrzyć w potrzebne rzeczy.

Udaj się do starej wieży maga Orricka Szarego w [2]. Po drodze uważaj na Yuan – ti, gdyż jest tam ich pełno. Możesz stoczyć tam krwawą bitwę. Nie zapomnij zabrać przedmiotów.

Wejść do środka i porozmawiaj z Sheemishem. Możesz od niego kupić magiczne zwoje. Nie ma tu już nic ciekawego więc wróć do [1]. Za odnalezienie syna Conolana otrzymasz 1200 PD, oraz rabat na towary z jego sklepu.

Idź teraz do [3], gdzie spotkasz Iselora. Po drodze jednak przeszukaj jego dom (i zabierz przedmioty), który znajduje się po prawej stronie mostu niedaleko [1]. Porozmawiaj z Iselorem, który poprosi Cię o zamknięcie portalu, by zablokować możliwość ataku Yuan – ti na Kuldahar.

Przed wyruszeniem w podróż zabij wszystkich wrogów w okolicy [4]. Portal, którym przeniesiesz się do krainy Chult znajduje się w [5].

Kraina Chult
(Puszcza)

Rozpoczynasz w [1]. Twoim zadaniem jest zebranie czterech Stel Obrzędowych, które znajdują się w ruinach budynków. Po drodze musisz uważać na kręcących się w okolicy Yuan ‐ ti. Po drodze możesz napotkać mistrza (Yuan ‐ ti) ze swoimi uczniami. Możesz (a nawet powinieneś) przysłuchać się ich rozmowie. Jednak po kilku chwilach zostaniesz zaatakowany. Nie są to jednak wymagający przeciwnicy. Po walce zabierz kilka płaszczy ‐ mogą się przydać (i można na nich trochę zarobić).

W [2] napotkasz grupę łowców. Dowodzi nimi Katchmat. Możesz z nimi porozmawiać, jednak nie mają oni nic ciekawego do powiedzenia.

Gdy uzbierasz już wszystkie Stele skieruj się do [3]. Jest tam ołtarz ofiarny nad Świątynią Yuan ‐ ti.

Tam też zejź na dół do Świątyni Yuan ‐ ti.

Świątynia Yuan ‐ ti

Gdy znajdziesz się w Świątyni musisz uważać na pułapki, które dość często można tu spotkać (podłoga). W paru miejscach będziesz musiał pokonać także kilku wrogów.

Najpierw idź do [1] i zabierz piątą (i ostatnią już) Stełę Obrzędową. Uwolnij także grupę Bezlitosnych Trupów (będą Ci pomagać zabijając Yuan – ti). Duża pomoc to nie będzie, ale zawsze coś.

Teraz obejdź całą Świątynię (jeżeli nie chcesz nie musisz tego robić) (oprócz [2] i [4]). Zabij wrogów i pozabieraj przedmioty. Uważaj w [3], [5] oraz w [6].

Skieruj się teraz do [4]. Jest tam pokój z wystającymi cegłami. Twoje zadanie polega na wciśnięciu wszystkich cegieł w odpowiedniej kolejności. Nie jest to trudne tylko wymaga trochę czasu (i cierpliwości). Wciskasz pierwszą cegłę, a później następną. Jeżeli ta poprzednia „wyskoczy” to znaczy, że wcisnąłeś złą. Po wciśnięciu wszystkich cegieł otworzysz zamknięte drzwi. Pokonaj kilku wrogów, przeszukaj pomieszczenie i zabierz przedmioty.

Jeżeli jednak jesteś niecierpliwy, albo po prostu nie chce Ci się sprawdzać dziesięciu wyskakujących cegieł spójrz niżej :)

Kolejność wciskania cegieł:

cegła 10

cegła 3

cegła 5

cegła 6

cegła 2

cegła 9

cegła 3 (jeszcze raz)

cegła 7

Idź teraz do [2] i przygotuj się na walkę. W "okrągłym" pomieszczeniu czeka kilku Yuan – ti (kapłani). Jest tam także kilka węży. Zabij wszystkich (najpierw kapłanów, by nie mogli już rzucać czarów).

Przeciwnicy (możesz zabić ich jako pierwszych) czekają także w pomieszczeniu z ołtarzem przedstawiającym węża).

Uważaj jednak na tyły, gdyż podczas walki przybędzie wsparcie (niestety nie do Ciebie). Stosuj tu zaklęcia działające obszarowo i te oparte na ogniu. Nie zaszkodzi także przywołanie sobie potworka (lub nawet kilku).

Po walce przeszukaj pomieszczenia i zabierz przedmioty. Dostaniesz także 1600 PD. Wyjdź na zewnątrz. Teraz odpocznij.

Masz już wszystkie Stele Obrzędowe, więc ułóż je na właściwych miejscach (na ołtarzu). Po chwili pojawi się Smok. Jest to Strażnik Portalu. Czeka Cię teraz jedna z najtrudniejszych walk w grze. Po pierwsze musisz przenieść walkę pod Portal (po zabiciu Strażnika będzie mało czasu na ucieczkę). Po drugie korzystaj z najlepszych broni i czarów. Stosuj czary ochronne (koniecznie Ochrona przed strachem), ale także ofensywne. Czary obronne staraj się rzucać na całą drużynę. Przydatne jest także przyśpieszenie. Jak używasz bełtów i strzał to tylko +4 i wyżej. Miej w pogotowiu także sporo mikstur lekniczych. Przydadzą się także jakieś przywołane potworki – zajmą one Smoka na pewien czas (nie jest on długi, ale powinienes mu zadać w tym czasie sporo ran). Jeżeli masz wysokopoziomowego maga to spróbuj rzucić czar "Dezintegracja". Jeżeli Ci się uda to po walce – Smok po prostu zniknie!!

Po zabiciu Smoka weź przedmioty i uciekaj (przez Portal)

oczywiście) do Kuldahar.

Kiedy już tam przybędziesz, biegnij szybko do Iselora i pomóż mu odeprzeć atak. Składa się on z kilku mniejszych fal najeźdźców, więc nie ciesz się za bardzo, gdy pokonasz kilku pierwszych Yuan – ti.

Musisz tutaj rozbić drużynę na dwie grupy (albo trzymać się blisko Klejnotu Serca), gdyż przeciwnicy przybywają z dwóch stron (głównie od wschodu, czyli od prawej).

Po wszystkim zabierz przedmioty pozostałe po atakujących i porozmawiaj z Iselorem. Za zamknięcie Portalu otrzymasz 2400 PD. Teraz udaj się do Smoczego Oka.

Wejście do Oka Smoka

Jest to wejście do Oka Smoka. By się tam dostać musisz pokonać Lodowe Salamandry strzegące przejścia. Uważaj także na liczne pułapki rozmieszczone wzdłuż drogi. Dobrze jest je rozbroić (jeżeli oczywiście chcesz). Pułapki to ogniste strzały wylatujące z pobliskich zarośli, nie robią one dużej krzywdy, ale są dość „upierdliwe”.

Tuż przed samym wejściem zobaczysz czarownicę Izbelah. Musisz ją pokonać. Po walce zabierz przedmioty. Wejście do Oka Smoka stoi otworem.

Oko Smoka – poziom I

Będąc w tej lokacji musisz zbierać Ogniste Agaty (musisz mieć co najmniej pięć). Na wszystkich trzech poziomach Smoczego Oka zbieraj także Konopne Liny, gdyż będziesz ich później potrzebował (czasami linę można zauważyć dość łatwo, czasami jednak będziesz musiał pomóc sobie przyciskiem ALT).

Przy wejściu pokonaj wszystkich przeciwników. Idź teraz do [1]. Pokonaj paru strażników. Właśnie jesteś w Zbrojowni. Otwórz skrzynki (za pomocą czaru lub umiejętności Łotrzyka) i weź przedmioty.

Następnie udaj się do [2]. Zabij wszystkie Wiweryny i weź wszystkie żądła Wiweryn (im więcej tym lepiej).

Skieruj się teraz do [3]. Czeka Cię tam walka. Na moście powinieneś natrafić na jedną linę (jest w jednym z przęseł – możesz pomóc sobie klawiszem ALT).

Skieruj się do [4] i uważaj na wahadłową pułapkę. Teraz idź wyżej i przygotuj się na ciężkie starcie. Zabij dowódcę i jego żołnierzy. Będzie tutaj ciężko, gdyż jest to duży teren, a siły wroga są duże i rozproszone. Możesz przywołać sobie potworka do pomocy. Stosuj tu czary ochronne (najlepiej by działały na całą drużynę) i wspomagające. Trzymaj drużynę w „kupie” i nie rozdzielaj się. Po wszystkim zabierz przedmioty. Na

jednej ze ścian powinieneś znaleźć przełącznik, który wyłącza pułapkę w [4].

Idź teraz do [5] i [6]. Zabij wszystkich wrogów. W [6] porozmawiaj z więźniem (za bramą). Obiecaj mu pomoc. Skieruj się teraz do [5]. Na jednym z przyrządów jest takie małe kółeczko (ciężko je zauważyć, więc przypatrz się dobrze). Po przekręceniu go brama w [6] się otworzy. Otrzymasz także 1200 PD.

Zbiegnie się paru przeciwników, więc ich pokonaj i wejdź do środka. Wybij strażników środka, po czym porozmawiaj z więźniami i każ im uciekać. Jeden z nich (Nheero Fhutma) poprosi Cię o pomoc. Zgódź się i skieruj się do [7]. Tam włóż wszystkie Ogniste Agaty do koksowników (jeden stoi na uboczu). Powinno się otworzyć tajne przejście, którym zejdziesz do drugiego poziomu Oka Smoka.

Oko Smoka – poziom II

Po wejściu zabij przeciwników i udaj się do [2]. Uważaj tylko na pułapki z pajęczyny i wielki toczący się głaz z północy. W [2] znajdziesz ciało Mandala. Dostaniesz 1600 PD. Przeszukaj także skrzynię obok ciała. Wróć się do Nheero i porozmawiaj z nim. Otrzymasz zadanie znalezienia miecza Mandala. Zejdz na drugi poziom (Oka Smoka). Idź do [1], gdzie zabij wszystkich przeciwników.

Teraz idź do [4]. Spotkasz tam Nathaniela. Jednak, gdy go zaatakujesz okaże się, że to przebrany Rakshasa. Nie atakuj go jednak tak szybko, gdyż póki jest przebrany za Nathaniela, może Cię leczyć za darmo (co niewątpliwie się przydaje).

Idź teraz do [5]. Czeka Cię tam walka. Zabij wszystkich przeciwników. Taktyka podobna do tej „piętro” wyżej, gdzie zabijałeś dowódcę. Czary ochronne i wzmacniające. Możesz także przywołać sobie potworki do pomocy. Po walce zabierz przedmioty.

Przeszukaj także laboratorium w [6]. Z fałszywym Nathanielem możesz także handlować, więc jeżeli masz jakieś zbędne rzeczy lub chcesz coś kupić skieruj się tam.

Teraz idź do [3]. Pokonaj wrogów. Jest tam wejście na trzeci poziom Oka Smoka. Wejdź tam (teraz tylko „na chwilę”) Skieruj się do [1] (mapa Oko Smoka – poziom III). Zabij żelaznego Golema (uwaga, pułapka w drzwiach!!) i weź Miecz z Doliny Myrloch. Wróć się wyżej. Miecz zanieś Mandalowi, a ten ujawni gdzie ukrył ważny przedmiot.

Idź na pierwszy poziom Smoczego Oka i skieruj się do [2]. Wejdź w przejście (były tam kiedyś Wiwerny, które notabene Ty zabiłeś :)). Pojawisz się w [7] (Smocze Oko – poziom II). Zabij Pradawną Wiwernę (nie jest to trudne). Ze skał wyciągnij Zmieniony Korzeń Mandragory. Idąc na drugi poziom pogadaj

z Nheero. W laboratorium podmień korzenie (Mandragory, za ten normalny wstaw zmieniony), a do drugiego stołu włóż co najmniej cztery żądła Wiwern. Zmusz Alchemika do sporządzenia wywaru (lub zrób to sam pociągając dźwignię w [5] na południowej ścianie, pamiętaj tylko, że postać która się tego podejmuje musi mieć rozwiniętą umiejętność Alchemia). Po chwili powinieneś otrzymać: Zanieczyszczony Wywar Histachii oraz cztery Jady Wiwern (jeżeli włożyłeś więcej żądał to otrzymasz więcej jądów). Zabierz zmieniony korzeń Mandragory, a na jego miejsce włóż ten normalny. Za ten eksperyment otrzymasz 3600 PD. Wróć się do Nheero i daj mu Zanieczyszczony Wywar Histachii.

Teraz skieruj się już na drugi, a później na trzeci poziom Smoczego Oka.

Oko Smoka – poziom
III

Jest to już ostatni poziom jaskiń znanych lepiej pod nazwą „Oko Smoka”.

W [1] nie masz już czego szukać (był tam Golem, którego zabiłeś). Teraz się przygotuj na walkę. Udaj się do [3], gdzie pokonaj wszystkich wrogów. Stosuj czary (na Yuan – ti) oparte na ogniu, oraz wzmacniające (na drużynę). Po walce zabierz przedmioty.

Po walce skieruj się do [4]. Rozbrój tam pułapkę dzięki czemu drzwi staną otworem. Zabij kilku przeciwników i udaj się na północ (do [2c]). Z półek z książkami zabierz Instrukcję Nauk Inżynieryjnych.

Do pojemnika z wodą wlej Jad Wiwerny. To samo zrób we wszystkich miejscach oznaczonych cyfrą [2] od [a] do [d]. W [2a] zabij przeciwników i weź przedmioty ze skrzynek.

Idź do bramy w [5]. Na razie nie możesz przejść. Idź więc do Nheero. Jeżeli jest w postaci Histachii to prześpi się (wróci do normalnej postaci). Poproś go o Zanieczyszczony Wywar Histachii. Idź z powrotem w tamto miejsce. Najlepszym Wojownikiem wypij Wywar i przejdź pod bramą (Wojownik będzie zamieniony w Histachii, ale po jakimś czasie wróci do poprzedniej formy). Tam zabij wrogów, weź przedmioty i pociągnij za dźwignię, która opuści most w [6].

Teraz skieruj się do [7], przez most. Pokonaj wrogów. Użyj czaru Odporność na ogień. Będzie to ciężka walka.

Porozmawiaj z chłopcem. Okaze się, że to zły kapłan Thorasskus (jeżeli nie będziesz mógł go od razu zidentyfikować to pogadaj z Nheero). Rozpęta się walka. Spróbuj zabić kapłana. Będziesz musiał walczyć także z Yuan – ti, ale małe pomieszczenie powinno Ci pomóc. Używaj czarów, opartych na ogniu. Możesz także przywołać potworka i rzucać czary wzmacniające.

Jeżeli Ci ucieknie, to przejdź na południowo – wschodnią ścianę. Jest tam tunel prowadzący do [2d]. Tam powinien być Thorasskus. Zabij go i wlej ostatni Jad do pojemnika z wodą. Jako, że jesteś w skarbcu, zabierz przedmioty i wyjdź otwartymi drzwiami do Wulkanu.

Wulkan

Jest to kolejna lokacja (już ostatnia taka) z cyklu „zakręcone lokacje” ;). Trafisz tutaj z trzeciego poziomu Oka Smoka. Jest to lokacja bardziej na myślenie niż na walczenie (no proszę jak się zrymowało).

Nie napotkasz tutaj dużej ilości przeciwników, ale jacyś zawsze się trafią, więc miej broń w pogotowiu :-)

Większość czasu zajmie Ci uganianie się za różnymi rzeczami. Ogólnie rzecz biorąc jest tu zawirowanie czasowe powodujące, że lokację odwiedzisz pięć razy (!!) i za każdym razem będziesz musiał wszystko zaczynać od początku (no, prawie od początku). Swoją przygodę rozpoczynasz w dniu piątym.

Dzień piąty:

Zaczynasz w [7]. Musisz dostać się do [2] jednak, trzeba udać się tam na około i z [7] wyruszyć w prawo.

Dlaczego nie można iść w lewo? Otóż jest tam taka pułapka, a dokładnie lawina kamieni, które zwałają się na twoją drużynę przy próbie przejścia.

W [1] napotkasz zerwany most. Żeby go naprawić (i bezpiecznie przejść) musisz użyć Konopnych Lin, które zbierałeś w Oku Smoka. Im więcej lin użyjesz tym most będzie bezpieczniejszy. Zaraz za mostem spotkasz Inkwizytora Venomina, który rzuca się do lawy. Idź dalej do [2], gdzie pogadaj z Archonem. Żeby dostać się do różnych miejsc na mapie musisz podróżować jego łodzią. Jednak za każdą podróż będziesz musiał płacić (300 sztuk złota od osoby). Jeżeli nie masz tyle pieniędzy możesz zapłacić przedmiotami. Jeżeli nie masz także przedmiotów, będziesz musiał zapłacić punktami ze statystyk.

Lepiej jednak być małą gotówką (i to dużą) gdyż czeka cię trochę podróży. Jest jednak pewien sposób (nie zwolni Cię on jednak od obowiązku płacenia, ale zawsze coś). Za każdym razem, gdy zaczynasz od nowa (przenosisz się, a dokładnie cofasz się w czasie) i przychodzisz pierwszy raz do Archona możesz mu powiedzieć, że już płaciłeś za tą „przejażdżkę”. Działa to tylko za pierwszym razem (w danym dniu). Postać musi mieć także wysoko rozwiniętą Charyzmę i umiejętność Blefu. Po drugie np. Posterunki Strażników łączą się min. z Ambasadą i posiadłością Lorda Pyrosa. Może czasami opłaca się do jakiegoś miejsc iść piechotą. Zajmie to więcej czasu, ale zaoszczędzisz pieniądze.

Jedź (a może raczej płyn) do [5]. Jest to posiadłość Lorda Pyrosa. Jest tam Ambasador Jasper – porozmawiaj z nim. Teraz płyn do Ambasady i przeszukaj ją. Teraz skieruj się do wyjścia. Czeka Cię tu walka (jedna z niewielu w tej lokacji). Musisz zabić Obserwatora i jego pomocników. W walce stosuj silne czary ofensywne i ochronne. Możesz przywołać sobie potworka do pomocy. Staraj się wszystkimi atakować jednego wroga (szybciej go zabijesz i będziesz mógł się zająć następnymi). Po walce zabierz przedmioty i wyjdź z lokacji.

Dzień czwarty:

Zaczynasz znowu w [7]. Idź (na około!) przez [1] do [2]. Porozmawiaj z Archonem i poproś by zawiózł Cię do Amfiteatru i porozmawiaj z Ogniołazami. Teraz do Ambasady, gdzie porozmawiaj z Ambasadorem Jasperem. Teraz posiadłość Lorda Pyrosa. Będziesz tam świadkiem sceny, kiedy to Venomin zabija

Lorda Pyrosa, a król Lothar niszczy ambasadę. Idź teraz do miejsca, gdzie Venomin rzuca się do lawy. Teraz udaj się na brzeg (na wschodni kraniec mapy, na środku po prawej). Król Lothar wezwie poddanych i zawali przejście. Musisz go zabić (mimo, że jest duży nie powinien stanowić większego problemu). Każ się zawieźć do [6] na posterunki. Stoi tam pusty tron. Zniszcz go i zabierz ukryte w nim klejnoty (przy okazji będziesz musiał zabić strażników). Teraz idź do [7] i wyjdź z lokacji.

Dzień trzeci:

Stała droga. Najpierw do Archona na około i później do posiadłości Lorda Pyrosa [5]. Porozmawiaj z nim. Teraz cytadela Lothara. Porozmawiaj z królem, a opowie Ci on o czarownicy. Skieruj się teraz do Amfiteatru [4], gdzie pogadaj z Ogniołazami. Teraz na Posterunki Strażników [6]. Tam porozmawiaj z Venominem. Teraz ponownie jedź do posiadłości Lorda Pyrosa [5]. Będziesz tam świadkiem dwóch rozmów: najpierw Venomina z Pyrosem, następnie Pyrosa z Lotharem. Teraz ponownie Amfitear [4]. Pogadaj z Ogniołazami i poproś o przedstawienie, w czasie trwania którego Lothar zabije czarownicę (jest to ta sama czarownica, którą spotkałeś przed wejściem do Oka Smoka). Teraz skieruj się na Posterunki Strażników [6], gdzie zobaczysz jak Venomin rozmawia z Lotharem. Venomin zniknie, a Lothar Cię zaatakuje. Musisz go zabić. Innych wrogów także. Teraz skorzystaj z wyjścia z lokacji.

Dzień drugi:

Idź do Archona. Każ się zawieźć do Siedziby Mefita. Zobacysz rozprawę sądową (nad czarownicą). Przy okazji otwórz pobliską skrzynkę z której możesz zabrać różne dobra. Po wszystkim udaj się do wyjścia i skorzystaj z niego.

Dzień pierwszy:

To ostatni dzień. Teraz musisz zabić czarownicę, nim ona rzuci czar. Jeśli tego nie zrobisz przegrasz grę. Udaj się teraz do Archona jednak już nie na około. Musisz iść na lewo i chociaż jedną postacią przedostać się przez lawinę. Gdy tak się stanie (jeżeli ktoś się przedostał, ale jest nieprzytomny możesz obudzić go kliknięciem) idź do Archona i poproś o transport do Ambasady. Nie ważne, że prosi tylko jedna postać. W ambasadzie pojawią się

wszyscy. Już na miejscu musisz zaatakować czarownicę. Skup się na niej. Dopiero później zniszcz jej pomocników. Skorzystaj z czarów opartych na ogniu i tych działających grupowo. Po wszystkim zabierz przedmioty. Teraz porozmawiaj już tylko z Ambasadorem Jasperem, Lordem Pyrosem, Królem Lotharem oraz Inkwizytorem Venominem (kolejność dowolna). Możesz już opuścić Wulkan wyjściem w [7].

Świątynia Aurili:

Znów jesteś w podziemiach Świątyni Auril. Nickademius poprosi Cię być zabił dla niego obecne tu potwory. Jest ich tu kilkanaście i w większości są dość łatwe do zabicia. Jedynym problemem będzie ich znalezienie (świątynia jest duża jednak większość potworów „trzyma się” jej północnej części). Tutaj na przeciwników stosuj czary i broń dystansową (jak już podejda będą miały mało życia). Za każdego potwora „skasujesz” trochę doświadczenia (praktycznie ta lokacja tylko temu służy – „nałapaniu” doświadczenia). Po zabicu potworów możesz tu także odpocząć.

Gdy zabijesz już wszystkie potwory zobaczysz komunikat. Teraz idź do [1] i wejdź po schodach, które przeniosą Cię (już na pewno) na Pola Rzezi.

Pola Rzezi

Zaraz na początku w [1] zostaniesz „powitany” przez Saablika Tana (z którym będziesz miał przyjemność spotkać się jeszcze raz). Po krótkiej rozmowie zacznie się walka. Tan ucieknie zostawiając do walki z Tobą swoich ludzi. Musisz się przygotować. Możesz przywołać sobie potworki do pomocy. Stosuj czary ochronne i ofensywne. Przydadzą się też takie oparte na ogniu. Po wszystkim zabierz przedmioty i idź dalej.

Skieruj się do [2]. Po drodze będziesz musiał zabić jednak kilkunastu przeciwników (Orków), a w [2] Głównego Szamana i jego ochronę. Przeszukaj całą Twierdzę (uwaga na pułapki) i zabierz przedmioty oraz klucz do więzienia. Uwolnij Efy z więzienia przed Twierdzą. Dostaniesz za to 2600 PD. Poproszą Cię oni także o odnalezienie ich zaginionego przyjaciela. Zgódź się pomóc.

Idź do [3]. Nie możesz jednak przejść przez lód, więc w bazie będziesz musiał stworzyć drugie przejście (jest tam takie miejsce które można rozwalić i przez nie wyjść). Idź teraz do [3]. Zabij Nieumarłych. Pamiętaj o umiejętnościach Kapłanów i Paladynów. Po krótkiej rozmowie zabij także resztę wrogów (jeżeli tego chcesz).

W [4] spotkasz złego Kapłana M'darfeina. Okaże się, że on jest tym Elfem (przyjacielem tych, których uwolniłeś z więzienia), którego szukasz. Niestety będziesz musiał go zabić. Będzie to jedna z cięższych walk. Stosuj tutaj silne czary ochronne i ofensywne. Może przydać Ci się czar Pokazania Niewidzialnych, gdyż M'darfein potrafi zniknąć. Ty także możesz stać się niewidzialny. Uważaj podczas walki gdyż Twój przeciwnik dysponuje silnym czarem Pieśń Banshee. Może on za pomocą niego (jeżeli jesteście dość blisko) zabić dużą część Twojej drużyny (lub nawet całą). Gdy już go uśmiercisz otrzymasz 1900 PD.

Zabierz także przedmioty i przeszukaj chaty (uwaga na pułapki). Możesz jeszcze napotkać kilku przeciwników, ale powinieneś sobie z

nimi poradzić.

Na pewno znalazłeś Święconą Wodę. Przyda Ci się ona. Udaj się więc do [5] i wrzuć ją (wodę) do tutejszego stawu. Nie masz już tutaj czego szukać. Przygotuj się (możesz się wyspać) i udaj się do Obozu Saablika Tana.

Obóz Saablika Tana:

Ponownie napotkasz na swej drodze Saablika Tana. Jest to jeden z wyższych dowódców Legionu Chimery, więc wyeliminowanie go powinno pomóc w Twojej misji. Jak zwykle po krótkiej rozmowie zacznie się walka.

Tutaj nie masz się co oszczędzać, więc rzuć do boju wszystkich ludzi, przywołaj wszystkie potwory i używaj silnych (!!)

zaklęć ofensywnych (ochronne też nie zaszkodzą). Na początku radzę zabić wszystkich kapłanów (łącznie z samym dowódcą). Ułatwi Ci to późniejszą walkę, gdyż wróg nie będzie mógł używać czarów.

Po magach przyszedł czas na wojowników. Staraj się walczyć w stosunku co najmniej 2:1 (czyli dwóch Twoich ludzi na jednego wroga). Możesz także całą drużyną walczyć z jednym wrogiem, a po jego zabiciu z drugim.

Po Wojownikach zajmij się łucznikami. Oni są najmniej szkodliwi, więc można ich zabijać na końcu.

Po wszystkim zabierz wszystkie przedmioty leżące na ziemi i przeszukaj cały obóz. Możesz sobie także odpocząć. Skieruj się teraz do Odciętej dłoni.

Wejście do Odciętej
Dłoni

Odcięta Dłoń jak zapewne się orientujesz (lub może nie) jest główną Siedzibą Legionu Chimery (a raczej będzie główną siedzibą – po remoncie). Żeby się tam dostać musisz minąć strażę. Można to zrobić na dwa sposoby.

Tradycyjnie – czyli wyciągasz broń i walczysz. Najpierw zabij strażnika. Potworkami zajmij się w następnej kolejności. Najpierw zabij jednego później drugiego. Nie dziel drużyny. Możesz podeprzeć się czarami. Dostaniesz za to 750 PD.

Drugi sposób jest bardziej wyrafinowany. Postać musi mieć wysoką Charyzmę i rozwiniętą umiejętność Blef. Możesz wcisnąć strażnikowi jakiś kit i spokojnie wejść do środka. Za ten sposób otrzymasz 1500 PD.

Nie ważne jak ominiesz straż. Musisz się dostać na pierwszy poziom Odciętej Dłoni.

Odcięta Dłoń – poziom I

Zaraz po wejściu w [6] zostaniesz zaatakowany przez kilku najemników. Jest to drużyna podobna do Twojej tyle, że na usługach Legionu Chimery. W walce możesz przywołać sobie także potworka. Nie zaszkodzi użycie paru zaklęć.

Idź do [3] i porozmawiaj z Jerrem o Demonach i o pracy, a dostaniesz 750 PD. Porozmawiaj teraz z jednym z Demonów stojącym przy wejściu, nie bądź jednak agresywny, gdyż Demony są nieśmiertelne (przynajmniej na razie).

Teraz idź do [2] i pogadaj z Yshy. Obiecaj pomoc i weź od niej plany Odciętej Dłoni.

Teraz idź do [1], gdzie spotkasz Xaviera Torsenda. Jest on Ministrem Spraw Zagranicznych. Porozmawiaj z nim o wojnie, o ludziach, którzy ją rozpętali. Wspomnij także o Emisariuszu Klasztoru Czarnego Kruka. Za każdą informację otrzymasz 750 PD. Teraz poproś Xaviera o Przepustkę Delegata Odciętej Dłoni (musisz ją koniecznie zdobyć). Za jej zdobycie otrzymasz 750 PD. Teraz możesz „uświadomić” Xaviera, że pracujący tu ludzie, są wykorzystywani i pracują jak niewolnicy, bez wynagrodzenia. Po zweryfikowaniu Twoich informacji Xavier opuści Odciętą Dłoń (dlatego najpierw musisz zdobyć Przepustkę i wypytać się o wszystko, a dopiero później możesz mówić o robotnikach).

Udaj się jeszcze do [4]. Spotkasz tam Vashti. Porozmawiaj z nią o znikaniu jedzenia i zgódź się pomóc.

Przeszukaj jeszcze pomieszczenie w [5] i skieruj się do wyjścia (lub może wejścia) na drugi poziom, które znajduje się w [7].

Odcięta Dłoń – poziom II

Zaczynasz w [10]. Jest tam zejście „piętro niżej”. Natomiast w [11] jest wejście na trzeci poziom Twierdzy.

Najpierw porozmawiaj z Rogą – jest w [1]. Zgódź się pomóc.

Następnie odwiedź bibliotekę w [3] i pogadaj z Cedrinem – bibliotekarzem w [2]. Poszukaj Pamiętnika Zaema Astyra. Porozmawiaj z Cedrinem o tej książce (będziesz miał nowe zadanie).

Porozmawiaj z Vylu w [4]. Nie zabijaj na razie jej, ani jej „przyjaciół”. Na razie nic nie można zrobić. Porozmawiaj jeszcze raz Rogą o Vylu.

Udaj się do[5] i porozmawiaj Kavem o śmierci jego mistrza –

Zaema Astyra, oraz o planach Odciętej Dłoni. Poproś go by je zmodyfikował. Zabierz także z szafek (za Kavem) Pierścień Odżywienia i Czynniki Trujące.

Trochę dalej, w [6] zabij demony i spróbuj porozmawiać z magami. Miło się rozmawiało, nieprawdaż :).

Przeszukaj pokój za nimi i zabierz przedmioty.

Dale w [7] natrafisz na jakąś Kulę, ale niestety stoją przy niej strażnicy i nic nie zrobisz.

W [8] spotkasz maga Vesego – pomóż mu.

By dostać się do szafek w sypialni kochanki Saablidy Tana w [9] musisz użyć umiejętności Łotrzyka – Skradanie się, lub przygotować magiem parę zaklęć Niewidzialność. Do laboratorium nie zaglądasz – nic tam nie ma. Zabierz tylko przedmioty z szafek, przydadzą się później.

Powróć do Odciętej Dłoni – poziom 1. Daj zmienione plany Yshy. Otrzymasz za to 1000 PD. Teraz wróć do Odciętej Dłoni – poziom 2, a następnie udaj się do Odciętej Dłoni – poziom 3.

Odcięta Dłoń – poziom
III

Tutaj czeka Cię dużo walki, więc się przygotuj.

Oprócz walki nie ma tu specjalnie nic do roboty. Musisz zaglądać do każdego pomieszczenia po kolei.

Zaczynasz w [6]. Uważaj tylko na pułapki.

Najpierw przeszukaj pomieszczenia oznaczone jako [2], [3] oraz [4]. Zabij tam wszystkich wrogów (nie powinno ich być dużo). Teraz przygotuj się do dużego starcia w [1]. Przywołaj sobie potworki. Najpierw jednak krótka rozmowa, po której zacznie się walka. Stosuj silne czary ochronne, ale nie zapominaj także o ofensywnych. Najpierw zabij te największe i najgroźniejsze potwory. Później możesz zająć się resztą.

Po walce zabierz wszystkie przedmioty. Przeszukaj jeszcze pomieszczenie w [5].

W któreś z lokacji powinieneś natrafić na Czynniki Wiążące oraz Święty Symbol Iyachtu Xvima. Musisz zachować sobie te dwie rzeczy.

Udaj się teraz na czwarty poziom Odciętej Dłoni, schodami w [7].

Odcięta Dłoń – poziom
IV

Jesteś na czwartym, ostatnim już poziomie twierdzy.

W [10] znajduje się wejście do Wieży Magów, w [8] do Wieży Kapłanów, w [9] do Wieży Oficerów,

a w [7] do Wieży Wojny. W [11] zaś znajduje się zejście na niższy poziom.

Zaraz przy wejściu w [6] stoi Riki. Można z nią porozmawiać i pohandlować. Będziesz mógł się od niej dowiedzieć wielu ciekawych (i przy okazji pomocnych rzeczy).

Pogadaj z kucharką w [1] o jedzeniu, a z pomieszczenia weź Krew Demona z szafki.

Udaj się teraz do Jaebrilli w [3], porozmawiaj z nią o śmierci jej męża (Zaema Astyra) i weź ekwipunek z pokoju.

Udaj się teraz do Drothina i porozmawiaj (a raczej dowiedz się) o sposobie teleportacji w Wieży Kapłanów. Porozmawiaj także o Kuli Esencji (strzeżonej kuli na drugim poziomie Odciętej Dłoni). Teraz pogadaj z Kapłanem – otrzymasz miksturę Jasności Umysłu dla Vylu.

Udaj się do Odciętej Dłoni – poziom 2 i daj miksturę Vylu, otrzymasz 1000 PD. Następnie poinformuj o tym fakcie Rogę. Następnie udaj się do laboratorium (tego w sypialni) i gdy uzyskasz pozwolenie na wejście połącz Krew Demona, Czynniki Wiążące i Czynniki Trujące (w laboratorium), a otrzymasz Zabójczą Truciznę. Skieruj się teraz do Cedrina i zmuś go by przyznał się do zabójstwa Zaema. Otrzymasz za to 1500 PD. Nie zabijaj go na razie, tylko zostaw

i idź dalej.

Skieruj swe kroki na pierwszy poziom Odciętej Dłoni.
Porozmawiaj z Vashti o kradzieży jedzenia. Zaczaj się na potwora i idź za nim.
Porozmawiaj z nim (będzie w [5]) i daj mu Pierścień Odżywienia. Poinformuj o tym Vashti.

Udaj się na czwarty poziom Twierdzy i włóż do worka w kuchni (tego po prawej) Zabójczą Truciznę. Poczekaj trochę i możesz zacząć przeszukiwać koszary w [5] (w worku było jedzenie dla żołnierza, wkładając tam truciznę zabiłeś ich bez potrzeby walki, sprytne:)). Otwórz wszystkie skrzynki i pozabieraj wszystkie przedmioty.

Porozmawiaj teraz z Riki, a dostaniesz kolejne zadanie. Udaj się teraz do Wieży Magów w [10].

Wieża Czarodziejów

Już na początku czeka Cię trudne zadanie. Musisz rozwiązać rebus, który umożliwi dostanie Ci się do wieży. Polega on na tym, że musisz połączyć portale w odpowiedniej kolejności. Jeżeli zostaną one połączone źle z jednego wyleci kilka pocisków, które dość mocno nadszarpną zdrowie Twojej drużyny. Portale musisz połączyć tak, aby powstał Pentagram. Pomóż sobie rysunkiem powyżej. Najpierw klikasz w [1], później w [2] i tak dalej, aż do ostatniego kliknięcia w [1] czyli praktycznie w [6].

Dalej napotkasz asystentów Orricka Szarego (skądś znasz to imię, nieprawdaż?). Nie mają oni jednak nic ciekawego do powiedzenia, więc skieruj się wyżej.

Z wieży zabierz Księgę Zaklęć Orricka Szarego oraz Głowołup. Wyżej zabierz Księgę Mythala Orricka, oraz Wolumin Ilmatera. W bibliotece znajdziesz między innymi Harfę Bez Strun (no proszę! jaka technika:)). Bibliotekarz nie ma nic ciekawego do powiedzenia.

Wejdz wyżej. Zabierz Kości Larrela. Na razie nie rozmawiaj z Orrickiem.

Powróć na drugi poziom Odciętej Dłoni. Pogadaj z czarodziejem (Vese). Za rozwiązanie rebusu otrzymasz 1000 PD. Za znalezione przedmioty kolejne 1000 PD. Niestety Vese Cię oszukał i nie będziesz mógł wstąpić do Enklawy. Będziesz mógł zafundować sobie specjalny tatuaż, który daje różne atuty (uważaj, gdyż już masz jakiś atut to namalowanie tatuażu, który daje ten sam atut nie podniesie poziomu atutu). Wspomnij także Vesemu o Cedrinie. Ukáže on mordercę (jeżeli go zabije, możesz tam pójść i wziąć przedmioty). Teraz idź do Keva (ucznia Zeama, przerabiał on dla Ciebie plany Odciętej Dłoni). Poinformuj go o wszystkim, a dostaniesz 750 PD. To samo powiedz Jaebrilli (czwarty poziom Twierdzy). Także otrzymasz 750 PD.

Skieruj się teraz do Wieży Kapłanów w [9].

Wieża Kapłanów

Tutaj nie powinieneś się dużo napracować. Omiń pierwszą salę i idź wyżej schodami. Na górze czeka Cię krótka walka. Zabierz wszystkie Święte Symbole. Wejdź jeszcze wyżej. Tutaj będzie trochę gorzej. Czeka na ciebie cała „kupa” wrogów. Nie są oni jednak bardzo trudni do pokonania.

Opłaca się tutaj stosować czary działające obszarowo, gdyż jest to małe pomieszczenie i duża liczba ludzi. Uważaj tylko na postacie z Twojej drużyny i na wrogiego czarownika – radzę zabić go w pierwszej kolejności. Pokonaj wszystkich wrogów. Przeszukaj dokładnie ciała i zabierz Święte Symbole Lyachtu Xvima od wszystkich zabitych. Zejdź niżej.

Na środku sali powinieneś zobaczyć taki dziwny krąg. Daj każdemu bohaterowi jeden Symbol. Jeżeli na wyższym poziomie nie znalazłeś wystarczającej liczby symboli będziesz musiał jeszcze trochę poszperać. Święte symbole znajdziesz także w:

Odciętej Dłoni – poziom II (strażnicy kuli Esencji)

Odciętej Dłoni – poziom III (pokój żołnierzy Xvima)

Teraz stań wszystkimi w kręgu. Przeniesie on całą drużynę na najwyższy poziom.

Tam musisz odnaleźć Tyrannera i zabić go. Nie będzie to łatwe zważywszy, że zaraz po przeniesieniu się na tamten poziom zostaniesz zaatakowany przez różnych przeciwników w tym duchy. Część powinieneś poznać. Są to duchy zabitych przez Ciebie wrogów (min. Guthmę i Sherincal).

Za zabicie Tyrannera otrzymasz 1500 PD. Przy jego ciele znajdziesz Antidotum Mnicha, musisz je koniecznie zabrać. Następnie przeszukaj wszystkie ciała i pokoje. Powinieneś natrafić na wiele ciekawych przedmiotów.

Po wszystkim udaj się na czwarty poziom Odciętej Dłoni, a następnie skieruj się do Wieży Wojny.

Wieża Wojny

Już przy wejściu musisz pokonać pierwszych wrogów. Zabierz tylko klucz do więzienia i idź dalej.

Otwórz jedną celę i porozmawiaj z Puddym (oraz jego współwięźniem). Otrzymasz 3300 PD. W kolejnej celi spotkasz demona. Nie zabijaj go jednak. W rzeczywistości jest to mnich, który po wręczeniu mu Antidotum Mnicha przybierze „normalną” postać. Otrzymasz za to 1500 PD i pomoc w walce finałowej (ja bym się, aż tak bardzo nie cieszył).

W kolejnej celi spotkasz kapłana Torala. Porozmawiaj z nim. Poinformuje Cię, że jeżeli chcesz przeprowadzić rytuału oczyszczenia potrzebne będą Ci:

g
Święty Symbol Ilmatera,

q
Wolumin Ilmatera

q
Kajdany Wiernych

q
Łzy Cierpienia

Skieruj się teraz wyżej. Zabij przeciwników w sali tortur i zabierz ze stołu Kajdany Wiernych. Idź jeszcze wyżej. Tam także pokonaj wrogów. Teraz „wielki powrót” czyli trzeba iść do Odciętej Dłoni (do tego na sam parter czyli poziom pierwszy). Tam porozmawiaj z Jerre. Da Ci on Łzy Cierpienia. Otrzymasz także 750 PD. Teraz z powrotem do Wieży Kapłanów.

Teraz ważny moment. Połóż wszystkie potrzebne przedmioty na podwyższeniu (pedestale) przed posągiem Ilmaterea. Dostaniesz za to 4950 PD. Teraz masz dwie opcje:

Postłuchasz Ivachta. Czyli musisz zabić dziecięciu niewolników na niższych poziomach. Po tym porozmawiaj z nim ponownie. Zagwarantuje Ci, że podczas finałowej walki nie będziesz atakowany przez demony. Otrzymasz także 2475 PD. Możesz się z nim nie zgodzić. Będziesz musiał odmówić współpracy. Pokonać Ivachta i jego demony. Po dokończeniu rytuału dostaniesz 7425 PD oraz Świętą Wodę Corellona Carethima.

Rozwiązanie drugie jest trudniejsze, ale chyba bardziej opłacalne. Jeżeli je wybrałeś będziesz musiał jeszcze trochę się „pomęczyć” i zabić wrogów. Walka ta nie będzie łatwa. Musisz się bardzo postarać. Używaj dobrej broni i czarów. Najpierw załatw przywódcę później demony (albo odwrotnie?).

Wróć się na trzeci poziom Odciętej Dłoni. Tam włóż Świętą Wodę Corellona Carethima do fontanny (sadzawki). Pozbawiłeś w ten sposób Kulę Esencji magicznej ochrony. Zejdź na drugi poziom Twierdzy. Udaj się do Kuli Esencji. Tam zabij jej strażników. Później zniszcz samą Kulę. Otrzymasz za to 1500 PD.

Zejdź jeszcze niżej (na pierwszy poziom). Demony pilnujące niewolników (przy wejściu) są już śmiertelne. Zabij je. Ponownie porozmawiaj z Jerrem. Za uwolnienie robotników dostaniesz 1500 PD.

Idź teraz na trzeci poziom Odciętej Dłoni. Tam także spotkasz dwa demony. Chyba wiesz co robić :-).

Po wszystkim skieruj się do Wieży Wojny. Porozmawiaj z kapłanem Toralem jeszcze raz. Otrzymasz 750 PD. Idź teraz na szczyt wieży. Spotkasz tam Stubnoka. Zabij go i zabierz mu Notatkę Stubnoka.

Teraz skieruj się do ostatniej już wieży – Wieży Oficerów.

Wieża Oficerów

Na pierwszym poziomie spotkasz Chimery pilnujące drzwi. Następnie natkniesz się na kilka rodzajów potworów. Możesz je zabić, ale nie musisz, gdyż nie zaatakują Cię one, dopóki ty nie zrobisz tego pierwszy. Tak więc możesz przejść nie zabijając nikogo :-)

Przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz parę ciekawych przedmiotów. Po wszystkim idź na górę.

Tam spotkasz paru mnichów. Podobnie jak niżej dopóki nie zaatakujesz, zostawią Cię w spokoju. Decyzja należy do Ciebie. Przeszukaj wszystko i zabierz wszystkie ciekawe przedmioty. Będąc na trzecim poziomie uważaj na pułapkę. Przeszukaj poziom i zabierz wartościowe przedmioty.

Teraz będzie lepiej. Na ostatnim (czwartym) poziomie spotkasz kapitana Pudu. Musisz zabić go i pól – smoczyć. Parę ofensywnych czarów i dobry miecz powinny załatwić sprawę. Po walce przeszukaj

pomieszczenia, gdyż możesz tu znaleźć ciekawe przedmioty. Przy ciele kapitana jest klucz – weź go!! Umożliwi Ci otwarcie drzwi na ostatni poziom wieży.

Teraz idź na samą górę. Przygotuj się do walki. Musisz pokonać wszystkich przeciwników, dzięki czemu nie dopuścisz do zawarcia Sojuszu. Czary ofensywne powinny się przydać.

Po zejściu na dół jakiś mag przeniesie Cię do Isaira i Madae. Radzę więc przygotować się wcześniej.

Walka Finałowa

No proszę. Swoimi czynami zasłużyłeś sobie na spotkanie z samymi bossami :-). A jeszcze niedawno rozpoczynając swoją przygodę na mroźnej północy, w oblężonym przez gobliny mieście Targos. Teraz stoisz przed samymi „Władcami Ciemności” :-). Wydaje mi się jednak, że ich panowanie niedługo się skończy, tak więc do boju!

Przed walką będę Cię musiał jednak rozczarować :-(. Cała obiecana pomoc to lipa! Nie licz na nikogo, nikt się nie zjawi. Będziesz musiał samotnie przeciwstawić się złu drzemiącemu w tych dwóch mrocznych demonach.

Na początek czary. Powinny być czary zarówno defensywne (takie jak: Swoboda ruchu i Ochrona przed Strachem) jak i ofensywne (oparte

najlepiej na mrozie i elektryczności). Nie stosuj ognia i kwasu –

w walce z tą dwójką są słabe. Dobre zbroje i miecze/topory także się przydadzą. Nie oszczędzaj na miksturkach uzdrawiających i innych, które podnoszą wartości cech. W końcu to ostatnia walka :-)

Na początek radzę wykończyć całą „obstawę”. Czyli wszelkie przyzywane potworki, demony, magów (tych szczególnie). Na koniec trzeba zabrać się za bossów. Nie rozdzielaj drużyny, gdy walczysz z Isairem i Madae. Najpierw całą zabij jedno z rodzeństwa, a później drugie. Walcząc całą drużynę zwiększasz swoje szanse. Poza tym im szybciej zabijesz pierwszego z „Władców” tym lepiej, a walcząc całą drużyną masz większe szanse.

Powodzenia.