

Gothic 1 – Návod

Přehled změn

7.10.2012

Vydání první verze PDF návodu.

Úvod

Vítejte v návodu na hru Gothic 1 od české fanstránky www.gothicz.net. Tento dokument podrobně popisuje průchod hlavní linií hry Gothic 1. Na cestě vás čeká celkem šest kapitol, dle nichž je i tento návod stejně jako hra samotná rozdělen.

Kromě hlavní linie vás čeká i množství vedlejších úkolů. Jejich přehled a řešení najdete v Příloze A. Příloha B pak poskytuje přehled učitelů a trenérů, což je bezesporu informace, která se vám během hraní bude hodit.

Tento návod můžete stáhnout i v minimalizované podobě pro potřeby šetrnějšího tisku. Najdete jej také online na naší fanstránce – www.gothicz.net/gothic-1/navod. V případě jakýchkoli jiných problémů neváhejte a kontaktujte nás na forum.gothicz.net, kde najdete sekce zabývající se [zákysy](#) a [technickými problémy](#).

K návodu se vztahuje také sada obrázků, které pomáhají k názornějšímu objasnění určitých pasáží. Obrázky jsou k dispozici pouze online na adrese www.gothicz.net/img/g1nXY, kde sekvenci XY nahraďte číslem obrázku. Například pokud v textu uvidíte poznámku „obr.1“, najdete obrázek na adrese www.gothicz.net/img/g1n01.

1 Kapitola první – Vítejte v Kolonii

Hru začínáte na místě výměny, máte jen dopis pro mága Ohně, nic víc. Po rozhovoru s Diegem, od něhož se dozvíte základní informace o Kolonii a poměrech v ní, se vydejte po cestě do Starého tábora. U komplexu zasypaných dolů si můžete přilepšit o první věci. Pootevírejte truhly, sbírejte bylinky a všechno ostatní. U jednoho z dolů se povaluje krumpáč, vaše první zbraň. Pokračujte dále po cestě, která se začíná prudce svažovat dolů. Pod stromem s oběšenecem si vezměte starý meč a seznamte se s bojem. K dispozici máte pár mladých mrchožroutů.

Když se budete držet cesty, narazíte za chvíli na dvojici banditů z Nového tábora - Draxe a Ratforda. Jsou zde na lovu mrchožroutů a mohou vám dát pár cenných rad o lovu, ovšem budete muset obětovat láhev piva. Za pár základních informací to stojí, nicméně pro naučení skutečných loveckých technik budete potřebovat rudu a dovednostní body, které nyní ještě nespíší nemáte. Tak se vydejte po cestě dál, přejděte přes most a namiřte si to přímo k bráně Starého tábora. U ní vás zastaví strážce. Stačí říci, že vás posílá Diego a pustí vás dovnitř.

Starý tábor je sídlem mágů Ohně, kterým máte doručit váš dopis. Naneštěstí žijí v klášteře na hradě a vy k nim jako obyčejný člověk nemáte přístup. Můžete se pohybovat jen po vnějším okruhu, kde žijí kopáči a Stíny. Vydejte se k hradní bráně. Tam potkáte velitele stráží Thoruse. Dovnitř vás ovšem nepustí. Jak záhy zjistíte k mágům Ohně můžete získat vstup jen jako členové jedné z místních komunit. Jsou celkem tři. Starý tábor jste již poznali. Dále tu máme Nový tábor na západě a Bratrstvo na východě. Pro každou komunitu musíte splnit určité úkoly a přesvědčit je, že jste hodni přijetí. Kromě toho musí být váš hrdina minimálně na páté úrovni.

Pro co největší zisk zkušeností doporučujeme splnit úkoly potřebné k přijetí ve všech táborech, až pak se definitivně rozhodnout, do kterého tábora vstoupíte. Jakmile tak totiž učiníte, tyto úkoly již nebude možné splnit. Zbývá ještě poznamenat, že pro přijetí musíte být minimálně na páté úrovni.

Po získání příslušnosti k nějakému táboru děj pokračuje dál. Bandité získají od Cronose dopis pro mágy Ohně a novicové

úkol s doručení zaslíky drogy pro Gomeze. Tím tak získáte i jako nečleného Starého tábora možnost doručit váš dopis mágům Ohně. Kápnou z toho ovšem jen zkušenosti a nějaká odměna, hlavní linie pokračuje jinudy. Nezávisle na příslušnosti k táboru vaše další kroky směřují do Bratrstva (za Stíny vás tam pošle Raven, za bandity Lares), kde si vás hned u brány odchytí Lester, poví vám o chystaném vzývání Spáče a pošle za nejvyšším mužem tábora Y'Berionem.

Tím první kapitola končí.

1.1 Přijetí do Starého tábora

Řekněte Thorusovi, že se chcete k táboru přidat. Dozvíte se, že o přijetí nových lidí rozhoduje sám Gomez, vůdce tábora. Ten sídlí na hradě, kam vás ovšem může pustit jen Thorus. A Thorus vás pustí, když vás doporučí Diego. Takže zpět k Diegovi (sedí kousek opodál). Diego vás doporučí, pokud získáte kladné body od ostatních Stínů v táboře a splníte zkoušku oddanosti. Projděte si tedy vnější okruh tábora a mluve s každou NPC postavou. Důležité úkoly získáte především od Stínů.

Splnění každého úkolu je ohodnoceno určitým počtem bodů. Diego vás bude ochoten doporučit, pokud nasbíráte v součtu **16 bodů**, přičemž *Test oddanosti* se do tohoto součtu nepočítá. Body za jednotlivé úkoly jsou uvedeny v seznamu níže.

Po splnění dostatečného počtu úkolů vás Diego pošle zpět za Thorusem, který vás již nyní pustí do hradu. Jděte rovně, přímo do Gomezova sídla. Tam potkáte Ravena, který vás zavede přímo ke Gomezovi. Řekněte mu, že jste prošli testem oddanosti a že máte mnoho dobrých kontaktů (zde jmenujte všechny možnosti kromě Y'Beriona). Pak vás Gomez přijme a pošle zpět za Ravenem, od něhož dostanete oděv stína.

1.1.1 Whistlerův meč

Whistler chce meč s ornamenty od Fiska, dá vám na něj 100 nugetů. Fisk jej ale chce za 110. Nezmiňujte vůbec Whistlera a zaběhněte zpět k němu. Dostanete zbylých 10 nugetů, takže meč kupte a přineste mu jej.

Body: +3 za úspěch, +2 úkol nesplníte a necháte si Whistlerovu rudu

1.1.2 Zmizelý strážce

Sly chce, abyste našli zmizelého strážce Neka, o kterém si myslí, že uprchl do Nového tábora. Kuchař Snaf vám ale řekne, že ho poslal na sběr pekelných hub kousek za táborem. Vyjděte jižní branou a namiřte si to do jeskyně s krysokrty kousek napravo. Tam najdete mrtvého Neka. Seberte mu jeho amulet a přineste jej Slyovi.

Body: +4 za úspěch

1.1.3 Léčivý recept

Dexter chce recept na léčivý lektvar od Cor Kaloma z Bratrstva. Až budete v Bratrstvu zaběhněte do jeho dílny a vyberte levou truhlici (potřebujete paklíč, kombinace vpravo, vpravo, vlevo, vpravo). Seberte recept a předejte jej Dexterovi.

Body: +5 za úspěch

1.1.4 Souboj v aréně

Scatty chce, abyste vyzvali někoho na souboj v aréně. Vaším člověkem je Kharim, namyšlený žoldák z Nového tábora. K souboji ho budete muset trochu vyprovokovat. Bohužel bez lepší výbavy a tréninku budete snadnou kořistí, nicméně i přes

porážku bude Scatty spokojen. Pokud ovšem vyhrajete, bude skutečně nadšený.

Body: +5 výhra nad Kharimem, +2 výhra nad Kirgem, +2 prohra s Kharimem, -1 prohra s Kirgem

1.1.5 Umění zlodějiny

Fingers chce, ať se naučíte nějakou zlodějskou dovednost. Prostě a jednoduše se něco naučte. Zlodějské dovednosti jsou plížení, otevírání zámků a vybírání kapes.

Body: +3 za úspěch

1.1.6 Thorusova objednávka

Kladný bod můžete získat i od Thoruse. Thorus chce, abyste z tábora vyhnali banditu Mordraga, který v táboře prodává zboží, co tu nakradl. Mordraga naleznete za tržištěm u brány. Jde jej lehce poznat podle jeho oděvu. V rozhovoru řekněte 'Máš Problém' a dopracujte se k společnému odchodu do Nového tábora. Po cestě jej můžete zabít nebo se nechat dovést do Nového tábora, kde Mordrag zůstane. Tím je úkol splněn a Thorus spokojen.

Body: +5 za úspěch, -5 za neúspěch

1.1.7 Nový překupník pro Fiska

Jelikož Mordrag byl Fiskův dobrý obchodní partner, nemá teď s kým obchodovat, když jste Mordraga vyhnali z tábora. Fisk tak chce, abyste mu sehnali někoho jiného. Jděte do Nového tábora a promluvte s Sharkym. Ten s tím souhlasí. Nyní to už jen oznamte Fiskovi.

Body: +5 za úspěch

1.1.8 Test oddanosti

Tento úkol musíte bezpodmínečně splnit, chcete-li se přidat ke Starému táboru. Diego chce, abyste přinesli seznam věcí, které vyžaduje Ian, vůdce Starého dolu, pro chod těžby. Test oddanosti se tento úkol jmenuje z toho důvodu, že seznam se za žádnou cenu nesmí dostat do rukou Nového tábora. Běže za kopáčem Grahamem, který vám dá mapu polohy Starého dolu. Prosekejte si tam cestu a uvnitř vyhledejte Iana (kousek od skladiště). Ian vám seznam bez potíží dá, takže jej přineste Diegovi.

1.2 Přijetí do Nového tábora

Vášim počátečním cílem je dostat se k Laresovi, vůdci banditů, který rozhodne o vašem přijetí. Lares je náročný chlapík a jak se už stalo v táboře zvykem, chcete-li jej navštívit, musíte s sebou přinést nějakou cennost jako dar. Takovou věcičku získáte od Mordraga, vyslance Nového tábora ve Starém táboře. Nachází se u severní brány. V rozhovoru s ním použijte možnost „Máš problém“. Musíte ale mít zadaný úkol od Thoruse - *Thorusova objednávka* (viz [1.1.6](#)). Pak mu řekněte, že chcete do Nového tábora. Tam vám před branou předá svůj prsten, který je tou pravou vstupenkou k Laresovi. Pozor, prsten není v jeho inventáři, pokud jej zmlátíte či zabijete.

Aby vás Lares přijal, musíte se blýsknout pár věcmi. Za ty získáte kladné body, přičemž pro přijetí je potřeba celkem **30 bodů**. V seznamu níže uvádíme úkoly a za ně získané body.

- ❖ +10 bodů za předání Mordragova prstenu Laresovi
- ❖ +10 bodů za okouzlení Laresova strážného (viz [1.2.1](#))
- ❖ +10 bodů za prodej trávy z bažin (viz [1.2.2](#))
- ❖ +10 bodů za předání seznamu ze Starého dolu (viz [1.2.3](#))

- ❖ +10 bodů za přinesení upraveného seznamu do Starého tábora (viz [1.2.3](#))

Po splnění dostatečného počtu úkolů vás Lares přijme mezi své bandity.

1.2.1 Roscoe - Laresova osobní stráž

První kladné body můžete získat ještě před setkáním s Laresem. Laresovu chatrč stráží Roscoe, který vás pustí dovnitř jen v případě, že máte něco cenného. Můžete jej ale trochu ošálit. Rozneste deset kousků drogy z bažin mezi bandity či žoldáky pro Baala Kagana stojícího opodál a jako odměnu si vyberte svitek Šarm. Poté běžte za Roscoem. Ten vás osloví, načež na něj začarujte získané kouzlo. Jako mávnutím proutku vás nechá projít, za což kromě plusových bodů získáte i 250 zkušeností. Ovšem pozor, celá akce bude mít efekt jen při prvním vstupu k Laresovi.

1.2.2 Prodej trávy z bažin

Sám Lares vás pověří získáním a prodejem trávy z bažin, kterou vlastní Baal Isidro. Ten se opil v místní krčmě na jezeře. Promluvte s ním a nalijte do něj ještě lahev pálenky, kterou koupíte u Silase. Poté vám dá svou travu, kterou prodáte, jak uznáte za vhodné. Laresovi jde jen o 400 nugetů, které můžete získat v podstatě jakkoli. Rudu mu pak předejte a další kladné body jsou vaše.

1.2.3 Seznam ze Starého dolu

Největší význam pro přijetí má přinesení cennosti ze Starého tábora, o čemž vám může říci žoldák Torlof. Takovou cenností je bezpochyby seznam věcí od Iana, vůdce Starého dolu, který musíte obstarat pro Diega v rámci úkolu pro přijetí do Starého tábora. Jděte tedy do dolu a získejte seznam. Místo Diegovi jej ale přineste Laresovi. Ten tomu nebude moci uvěřit, načež vymyslí parádní lest. Do seznamu dopíše pár věcí, co by se mu hodily a pošle vás vrátit jej Diegovi, přičemž bandité si na konvoj zásob počkají a vše ukradnou. Diego seznam od vás bez problémů vezme a když pak přijdete za Laresem, řekne vám, že je už po přepadení. Pokud chcete, jděte za Gornem pro svůj podíl.

1.3 Přijetí do Bratrstva

Do Bratrstva se lze dostat s pomocí Baala Parveze, kterého najdete na tržišti Starého tábora. Požádejte ho, aby vás zavedl do bažin, kde Bratrstvo stojí. Během cesty získáte za všechny jím zabitá zvířata zkušenosti, což se na začátku hry hodí. Jakmile dorazíte před brány tábora, odkráčí zpět do Starého tábora. U brány Bratrstva vás zastaví templář, od něhož si mimo jiné můžete koupit slabou zbroj. Hned za branou promluvte s novicem Lesterem, sympatákem, který vám ochotně vysvětlí všechno okolo tábora.

O přijetí nových členů rozhoduje nejvyšší alchymista a druhý muž tábora Cor Kalom. Ten však ale dá na radu moudrých guru, kterých je v táboře celkem pět a vy máte získat hlas čtyř z nich. Ted' přichází hlavní problém toho všeho - s Guru nemůžete jen tak volně mluvit. Musíte počkat až oni promluví k vám. V praxi to znamená, že musíte splnit vždy nějaký menší úkol, čímž se se před nimi předvedete, a oni vás pak osloví.

Až budete mít potřebné čtyři Baaly na své straně, oznamte to Cor Kalomovi, který vás přijme do řad Bratrstva.

1.3.1 Baal Namib

Baal Namib postává u brány tábora, a tak vám s ním může pomoci Lester. Nechejte se jím zavést na nějaké místo v táboře a požádejte ho o radu, jak oslovit guru. Jeho radu následujte a Baal Namib bude váš.

1.3.2 Baal Tondral

Baal Tondral se za vás přimluví, pokud přivedete jednoho nového člověka. Dá vám tip hledat ve Starém táboře, tak se tam vydejte. Na ochozu nad tržištěm tam najdete chlapíka jménem Dusty. Ten má evidentně práce až po krk a navíc jeho nejlepší přítel Melvin odešel právě do Bratrstva za lepším. Dusty by šel taky, ale není si jistý, protože neví jak to tam chodí. Najděte tedy v Bratrstvu Melvina. Poznáte ho jednoduše podle kopáčských šatů. Promluvte s ním a oznamte to Dusty. Ten chce nyní odejít, ale nemá sto nugetů na uplacení stráží. Když mu přislíbíte půjčku, ochotně půjde. Stráž v klidu uplatíte a nakonec jej přivedete až k Tondralovi.

1.3.3 Baal Tyon

Na Baal Tyona zapůsobíte, pokud mu přinese speciální směs trávy z bažin od Baal Kagana z Nového tábora. Kagan vám ji dá, pokud mu pomůžete s distribucí trávy mezi bandity a žoldáky. Následně ji předložíte Baalu Tyonovi.

1.3.4 Baal Orun

Baal Orun se nachází u drtičů drogy. Aby vás vůbec oslovil, musíte vyřešit nahrazení novice Ghorima, kterého měl už dávno vystřídat Harlok. Ten se přitom válí pod dílnou Cor Kaloma. Zmlaťte ho, čímž je tato část vyřešena. Baal Orun vás poté pověří sběrem drogy. Najděte v bažině za táborem dvě skupiny sběračů trávy (pozor na monstra) a vyberte od nich nasbíranou úrodu. Pro jednu z nich ještě budete muset pobít nějaké krvavé mouchy. Až budete mít všechnu travu, zanechte ji Orunovi. Odměnou je jeho souhlas a svitek kouzla Spánek, který se bude hodit.

1.3.5 Baal Cadar

Baal Cadar učí své žáky umění magie Spáče pod tréninkovým kolbištěm Cora Angara. Když pořádně prokecnete novice Joru, řekne vám, že jej zaujmete nějakým kouzlem. Nejlépe, když uspíte jeho posluchače. Svitek kouzla Spánek již máte, pokud jste splnili úkol od Baala Oruna, takže někoho uspěte a Cadarův souhlas je váš.

2 Kapitola druhá – Hnízdo důlních červů

Y'Berion žije ve velkém chrámu. Templářům u vstupu řekněte, že vás posílá novic Lester a pokračujte dovnitř. Y'Berion vás pověří získáním ohniskového kamene, který je důležitý pro vzývání Spáče. Novic Nyras byl vyslán, aby jej přinesl, ale doposud se nevrátil. Vaším úkolem je poohlédnout se po něm. Na cestu dostanete ještě mapu k místu, kde se má ohnisko nacházet. Jakmile tam doběhnete, zjistíte, že Nyras se dočista zbláznil a bude vás chtít zabít. Zmlaťte ho, vezměte mu ohniskový kámen a vraťte se s ním k Y'Berionovi. Pokud nepatříte do Bratrstva, můžete si vyžádat odměnu (Amulet plamenů - odolnost proti ohni +10). Nyní musíte ohnisko přinést Cor Kalomovi, od něhož lze také získat malou odměnu.

Cor Kalom vás zároveň pošle do Starého dolu získat výměšek z důlních červů. Ten je také důležitý pro vzývání. Bratrstvo sice nějaký má, ovšem ten není zdaleka tak silný, jak je potřeba. Někde v dole musí být ještě něco silnějšího a přesně to vy musíte najít. Ještě než vyrazíte, řekněte Cor Kalomovi, že to bude určitě nebezpečná výprava. Získáte tak několik léčivých lektvarů. Nyní již běžte do Starého dolu a promluvte si s jeho vůdcem Ianem. Nastiňte svůj problém, ale Ian má nejspíš důležitější věci na starost než vám povolit cestu do hnízda důlních červů, které jen tak mimochodem hledáte. V místní drtičce se rozbilo ozubené kolo a Ian nemá představu, kde najít nové. A to je úkol pro vás. Sejděte po ochozu dolů ke dvěma templářům a pak se vydejte podél stěny u propasti k dalším lávkám. Zde popravé straně najdete vchod do opuštěné štolky (obr.1) se starou drtičkou. Slezte až dolů (obr.2) a vezměte na zemi pohozené ozubené kolo. Ale dejte si pozor na důlní červy (obr.3), co tam jsou. Kolo doručte Ianovi, který vám nyní dá povolení otevřít bránu do doupěte důlních červů.

Ta je v nejnižším patře dolu pečlivě strážena Ashganem. Avšak když mu vyřídíte vzkaz od Iana, bránu ještě neotevře. Chce jako zálohu pro případný boj s červy dva nebo tři templáře. Prvním je Gor na Kosh. Ten půjde zcela dobrovolně. Ovšem druhý, Gor na Vid, za to bude chtít léčivý lektvar. Jelikož jste jich pár dostali od Cor Kaloma, tak mu jeden dejte. Pokud byste náhodou žádný neměli, lze nějaký najít v postraních štolách. Třetího můžete najít, když půjdete kousek zpátky za Ianem. Jmenuje se Gor na Bar a půjde ochotně s vámi. Sraz je u Ashgana, který vám nyní již povolí otevřít bránu.

Hned za ní vás čeká tak sedm důlních červů. Máte dvě možnosti. Buď se do nich vrhnete s vervou a pár jich pozabíjíte, čímž ale riskujete smrt, pokud nejste dostatečně silní. Nebo necháte mlátit templáře a pak v klidu projdete, čímž ale nezískáte ani zkušenost. Další cesta je už lehká. Zakouzlete svitek světla, jelikož je tam tma jako v pr... Na konci cesty je samotná Královna důlních červů. Ta se nehýbe a pokud jste v dostatečné vzdálenosti, nemá šanci vás trefit. Až ji zabijete, poberte všechna vajíčka okolo ní.

Vraťte se k Ianovi a oznamte mu tuto skvělou novinu. Jako odměnu vám dá basu silných piv. Pak už hurá za Cor Kalomem, který si vezme tři vajíčka a pošle vás získat poslední věc potřebnou pro vzývání - Rukopis. Cor Kalom vás může také odměnit. Na výběr máte pět věcí. Jednou z nich je i lektvar esence ducha (+5 k maně trvale) a esence života (+5 k zdraví trvale).

Mezitím vás ovšem čeká jedna příjemná povinnost. Vaše činy dole v dole neunikly významným osobám vašeho tábora. Jste-li stín, Thorus vás přijme mezi strážce a nebo Corristo mezi mágy Ohně (tip Strážcem i mágem Ohně ve Starém táboře), jste-li novic, Cor Angar vás přijme mezi templáře, a jste-li bandita, Lee vás přijme mezi žoldáky.

Ale zpět k věci. Spáče stále ještě nelze vzývat. Sice jsou všechny potřebné věci pohromadě, ale Cor Kalom neví, jak použít magické ohnisko. K tomuto účelu slouží rukopis o jejich použití. Jenomže novic Talas, který byl pro něj poslán, byl přepaden černými gobliny a ti mu knihu samozřejmě vzali. Je to tedy opět na vás.

Zajděte za Talasem. Kouří na chrámovém náměstí. Ten vám ukáže cestu k onomu místu. Dovede vás k mostu přes řeku, dál s vámi nepůjde. Přejděte tedy most a běžte do jeskyně. Všude je spousta černých goblinů tak pozor, protože se na vás pohnou všichni naráz. V jeskyni najdete rukopis, s kterým bez váhání běžte zpět ke Cor Kalomovi. Vzývání Spáče nyní může začít.

Stačí se vyspat do půlnoci a poté vyrazit na chrámové náměstí, kde se spustí krátká animace...

3 Kapitola třetí – Artefakty pradávných sil

...po které Y'Berion upadne do bezvědomí. To, co nám Spáč ukázal, bylo pouze málo z velké skládanky. Cor Angar, vůdce templářů, však má řešení - pošle vás na Skřetí hřbitov, kam již poslal Baala Lukora s několika templáři, aby našli nějaké důkazy. Vy máte jen zjistit, jak na tom jsou.

Cestu k hřbitovu vám ochotně ukáže starý známý novic Talas. Opět se zastaví před jedním mostem a dál vás nechá už o samotě. Pokračujte přes několik skřetích lovců až k samému vchodu na hřbitov, kde potkáte prvního mrtvého templáře. Nyní už asi sami tušíte, že v tom je nějaká zrada. Otočte navijákem na levé straně, čímž si zpřístupníte cestu dovnitř.

Tam se moc nezdržujte (můžete využít tip Poklad ve skřetím hřbitově) a probijte si cestu až Baalu Lukorovi. Ten je akorát v zápalu hříšného tance s několika skřetími zvědy. Nicméně mu pomozte a skřety zabijte. Baal Lukor vám řekne o hrozném neštěstí, které potkalo celou jeho skupinu. Přežil jen on sám. Ale do tábora se nemůže vrátit s prázdnou, a tak bude putovat s vámi. Z místnosti, kde se s Baalem Lukorem setkáte, vedou tři východy (obr.4). Dejte se tím nejvíce vpravo. Na jeho konci najdete zamřížovaný výklenek (obr.5). Ve slepém "tunelu" nalevo najdete spínač (obr.6), díky němuž mříž zajede. U mrtvol leží kousek pergamentu. Ukažte jej Baal Lukorovi. Ten věří, že se někde nachází i druhá část.

A má také pravdu. Povaluje se v prostřední chodbě. Jděte do ní. Obě části k sobě nečekaně sedí, ale Baal Lukor neví jak rozluštit, co se v nich píše. Pokračujte tedy do poslední chodby. U ní se Baal Lukor zastaví a zjistí, že runy vytesané u vchodu mu pomohou rozluštit pergamen. Přijde na to, že se jedná o teleportační kouzlo, které lze použít jen na jednom místě. Pokračujte do velkého sálu. Tam je ono místo k teleportu. Když projdete mezi dvěma sloupy, Lukor na vás zase promluví. Pak poleze ke zdi. Opět s váma pokecá. Nyní si stoupněte přímo ke zdi, u které je, a použijte onen skřetí teleport. Ocitnete se za zdí. Pomocí navijáku otevřete cestu i jemu.

Dalšími chodbami se dostane až k hrobce, kde přijde to, na co čekáme. Baal Lukor zjistí, že tam nic není, a z myšlenky, že by nic nepřinesl zpět, doslova zeshlé a bude vás chtít zabít. Zabijte ho a vraťte se zpět do tábora, kde to vše sdělíte Cor Angarovi. Všechny naděje se tak upínají k Y'Berionovi, který je však stále v bezvědomí, a tak vám Cor Angar zadá další úkol.

Musíte jít do bažin obstarat léčivé byliny. Jedině ty mohou zachránit vůdce Bratrstva. Na nic nečekejte a hned se tam vydejte, ovšem pozor na močálové žraloky. Hledejte rostlinky se čtyřmi zelenými a čtyřmi oranžovými okvětními lístky. Až jich budete mít alespoň pět, vraťte se ke Cor Angarovi a předejte mu je.

Ale bohužel ani vaše rychlá dodávka nepomůže a Y'Berion zemře. Předtím ale na chvíli procitnul a stačil říci, že Spáč je zlý arcidémon a další pokus o vzývání by mohl dopadnout ještě hůře. Cor Angar je velice moudrý muž a dá na důvěru Y'Beriona v plán úniku mágů Vody a předá vám zároveň klíč od Cor Kalomovy truhlice (ten utekl s několika templáři hledat Spáče sám). Vemte si z ní ohnisko a rukopis. Oba předměty zanechte mágům Vody do Nového tábora.

K mágům Vody vás ale nepustí strážce. Musíte znát vstupní heslo. Řekne vám ho Cronos, strážce rudné haldy, nejdříve ho ale musíte přesvědčit. Jednoduše mu povězte o všem, co se událo. Pak vám už nic nebrání, vstoupit do komnat mágů. Jděte přímo za nejvyšším mágem Vody - Saturasem. I jemu vše sdělíte a předejte mu ohnisko a almanach. Saturas zmíní, že k tomu, aby mohli mágové odpálit rudnou haldu, díky čemuž by zničili Bariéry, potřebují ještě zbylé čtyři ohniskové kameny, které byly použity při tvorbě Bariéry. Nabídněte se, že je získáte. Od Saturase dostanete mapu, kde se jednotlivé kameny nacházejí. Označme si všech pět pozic čísly – viz mapa gothicz.net/img/g1nom.

Než se vydáte na cestu za hledáním ostatních ohnisek, vybavte se potřebnými lektvary (20 jich dostanete od mága Vody Riordiana zdarma). Ohniska můžete sesbírat v libovolném pořadí, nicméně my jsme se snažili je seřadit tak, aby výprava byla časově co nejvýhodnější. Takže vzhůru do boje, nejlepší část hry je před vámi!

Ohnisko nad táborem Bratrstva již máte. Získali již dříve pro Y'Beriona pro potřeby vzývání Spáče. Další čtyři vám zbývají.

Až budete mít všechna ohniska, použijte teleportační svitek, který jste dostali od Saturase, k rychlému přemístění do studoven mágů Vody. (Případně můžete ohniska odevzdávat po jednom, když Saturas zjistí, že jste použili teleport, dá vám nový). Odevzdejte mu všechna ohniska, čímž třetí kapitola končí.

3.1 Ohnisko pod kamenným kruhem

Kousek od kamenného kruhu potkáte Miltena, který vám sdělí podrobnosti okolo ohniska a způsobu jak jej získat. On sám hledá skřetí talisman. Pová vám příběh o kletbě, která visí nad tímto kruhem. Kdo do něj vstoupí, bude proměněn v hnusnou nemrtvou bestii a za trest bude kruh strážit před nepřáteli. Někdo před vámi to už udělal, tak se proměny bát nemusíte.

Vaším úkolem je toho strážce porazit, což se zpočátku může zdát jako dost obtížný úkol. Ale to by nebyl Milten mág, aby vám nedal magický svitek Znič nemrtvého, kterým strážce uzemní během chvíličky. Takže běžte spolu dovnitř. Nejdříve se zbavte kostlivců a poté zakouzlete na strážce kouzlo. Najdete u něj klíč a talisman. Talisman si vezme Milten, ohnisko se nachází v jedné z truhel.

3.2 Ohnisko v trolím kaňonu

Po cestě k ohnisku se budete muset prodrat přes skupinku chňapavců. Kousek od vašeho cíle narazíte na Diega. Ten vás varuje před "čímisi velkým". Zároveň také zjistíte, že vás má dokonale prokouknutého a ví o vaší pouti za ohnisky. Diego se k vám přidá. Po chvíli putování narazíte na ono "cosi velké". Jedná se o horského trola. Plán je následující. Diego ho zabaví a vy máte mezitím vymyslet způsob jak trola zabít. Předtím vším však ještě doporučujeme vypořádat se s početnou skupinou goblinů bojovníků.

Diego nemůže zemřít, tak nemějte strach, že by jej trol rozmetl. Na zemi uvidíte ležet magický svitek Zmenši nestvůru. Pak je tedy jasné co udělat. Zmenšete trola do přijatelnější velikosti a pak ho jednou ranou sejměte jako malinu. Za trolej je u skály naviják, který je ale naneštěstí rozbitý. Opět přiloží ruce k dílu Diego a mechanismus je rázem opraven. Pak už s ním stačí jen otočit a otevře se chodba na ohniskovou plošinu. Jděte si pro ohnisko, ale pozor ještě na pár harpyji, které tam číhají.

3.3 Ohnisko v rozvalinách kláštera

Ruiny kláštera stojí na východním pobřeží, severovýchodně od Starého tábora. Poblíž nich se potuluje Gorn, jenž se vydal hledat starý poklad. Přislíbí vám pomoc, ale jen když společně pobijete smělky chňapavců, které se pohybují kolem. To pro větší bezpečnost celé akce. Držte se Gorna. Na konci jeskyně, kterou vyčistíte od těch bestií, je truhlice se svitky přeměny ve žravou štenici a klíčem. Všechno seberte. Jděte zpět, přejděte přes kládu a pokračujte dále ke klášteru. Narazíte na zavřenou bránu. Vypadá to, jako by nebylo cesty dále. Jste-li ale bystří, uvidíte kolem spousty žravých štenic a malou díru ve zdi kousek vpravo od brány. Pak vás musí napadnout, že se máte proměnit ve štenici a projít tou dírou.

Jakmile jste na druhé straně, přeměňte se zpět v člověka (ENTER). Navijákem otevřete bránu Gornovi. Vydejte se směrem ke skupině chňapavců a následně do jeskyně kousek od nich. Na konci narazíte na stínovou šelmu. Zabijte ji a v místosti u ní najdete v truhle ohnisko. Na zpáteční cestě vás potká "malé" překvapení. Vypořádejte se s ním dle libosti :).

3.4 Ohnisko v horské pevnosti

Před pevností si dejte na mostě pozor na jeho strážce. Toho lze zabít jen tupou zbraní, jakou je například Drtič kamene. Za mostem potkáte novice Lestera z Bratrstva. Ten shodou okolností hledá na tomto místě rukopis jednoho vládce. Budete pokračovat spolu. Celá pevnost je plná otravných harpyjí. Když vlezete dovnitř, Lester vám řekne, že se trochu porozhlédne po prvním patře.

Vy prohledejte celé přízemí. V jedné z místností najdete truhlu s klíčem a páku, která vám otevře tajnou místnost, kde najdete pár užitečných lektvarů. Pak vylezte do prvního patra. Lestera najdete postávat u truhlice. Najdete v ní rukopis. Výměnou za něj dostanete od Lestera čtyři svitky telekineze. Ty použijte pro shození ohniska z ohniskové plošiny. Poté sejděte dolů před pevnost a vemte si jej.

4 Kapitola čtvrtá – Xardas

Saturas vás následně pošle do Starého tábora. Musíte přesvědčit mágy Ohně, aby pomohli se stržením Bariéry, jelikož mágové Vody to sami provést nemohou.

U severní brány Starého tábora potkáte Miltena a u jižní Diega. Tak či tak, dozvíte se, že mágové Ohně jsou MRTVÍ! Ten bastard Gomez je nechal zavraždit, když se postavili proti invazi do Svobodného dolu. Starý důl byl totiž zatopen a Gomez musel situaci řešit. Aby neohrozil své postavení, musel najít nový zdroj rudy. Diego vás pošle varovat Nový tábor.

Neváhejte a řekněte Saturasovi vše, co se ve Starém táboře událo. Pokud jste dříve byli strážce nebo mág Ohně, můžete se přidat k Novému táboru. Jako strážce vás přijmou buď žoldáci nebo mágové, ze mága Ohně pouze mágové.

Vzhledem k tomu, že mágové Ohně jsou mrtví, pošle vás Saturas najít Xardase. Xardas je mág, který řídil všechny ostatní při tvorbě Bariéry. Nyní žije odděleně od okolního světa ve své věži kdesi ve skřetí zemi. Než se za ním vydáte, promluvte s Gornem (čeká na vás u pentagramu u Saturase), který vám řekne něco o přepadení Svobodného dolu.

Vydejte se tedy do skřetí země. Ideální je do ní vstoupit "branou" u Starého tábora, kterou hlídá dvojice strážců (obr.7). Vydejte se doleva přes skupinku skřetích psů, kousavců (obr.8) a skřetů. Přijdete na velké rozcestí. Otočte se o 180° a uvidíte Xardasovu věž (obr.9). K ní se budete muset dostat po úzké cestě mezi skálami. Tam na vás čekají tři golemové. Kamenného zabijte tupou zbraní, ledového ohnivým kouzlem a ohnivého ledovým kouzlem. Od všech vezměte srdce a vstupte do věže. Tam promluvte s démonem a všechna srdce mu odevzdejte. Získáte teleportační runu. Použijte ji a objevíte se v prvním patře věže. Vylezte po žebříku a projděte do další místnosti, kde už konečně potkáte Xardase. Promluvte s ním co nejvíc to jde. Zjistíte, že odpálení rudné haldy NENÍ řešení. Tak co potom tedy? Na to vám odpoví jistý skřetí šaman.

Tento šaman se jmenuje Ur-Shak a nyní se skrývá ve zničené citadele. Nevíte-li, kde se nachází, podívejte se na mapu Kolonie (kopec jižně od Starého tábora). Kromě šamana potkáte u citadely i skupinku skřetích chrámových bojovníků, kteří chtějí Ur-Shaka zabít. Vypořádejte se s nimi a promluvte se šamanem. Pová vám krátkou pohádku. Bylo nebylo pět skřetích šamanů, kteří se rozhodli, že pro svého boha Krushaka postaví podzemní chrám. Až bylo vše hotovo, darovali mu svá srdce. Aby se jim Krushak odvděčil, proměnil je v nemrtvé bestie. Stejně tak jako všechny ostatní, co pracovali na stavbě

chrámu. Srdce šamanů jsou nyní zdroje moci Krushaka. Vstup do chrámu je ve skřetí vesnici. Nyní je ale zapečetěný. Správně hádáte, že Krushak je Spáč. A jak to tak vypadá, vaše kroky vedou k jeho zabití. Jen to opravdu může strhnout Bariéru!

4.1 Hledání ULU-MULU

Abyste mohli nerušeně projít skřetí vesnicí, potřebujete ULU-MULU. To je posvátná zbraň přátelství, kterou když nosíte, skřeti na vás neútočí. Vyrobit ji pro vás může Ur-Shakův přítel Tarrok. Ten je nyní otrokem ve Svobodném dole. Ještě než se do něj vydáte, teleportujte se za Xardase a povězte mu o vašem rozhovoru s Ur-Shakem. Nyní se teleportujte k mágům Vody. Riordian vás pošle za Gornem, který spolu s několika muži čeká na cestě ke Svobodnému dolu. Vyjděte z velké jeskyně a dejte se po cestě doleva. Po chvíli narazíte na Gorna. Plán je následující: Společně s Gornem se vplížíte do dolu a všechny po jednom pomalu odděláte. Vyraďte k dolu. Gorn vám ale ještě řekne o banditovi Wolfovi, který chce, abyste se u něj před odchodem zastavili. Jedná se o vedlejší úkol, který vám ovšem může přinést slušnou zbroj. Pak už konečně můžete jít osvobodit ne-příliš-svobodný důl, jak Wolf trefně poznamená.

Vyzvěte Gorna k odchodu. Po cestě potkáte pár břítev, které na jeho radu pobijte. Až přijdete k dolu, Gorn zůstane nahoře a vy se vydejte dolů k bráně. Cestou potkáte mrtvé žoldáky. Mají u sebe vždy nějaké lektvary. Poberte je, čímž si uděláte dobrou zásobu. Dole u brány potkáte Jackala a další dva strážce ze Starého tábora. Po menší výměně názorů je zabijte. V zavřeném domě (klíč vám dal Gorn už dřív) napravo od brány je naviják. Otočte jím a vstupte do dolu.

Gorn vám bude aktivně pomáhat vraždit dotěrné strážce. Buď jej můžete poslat hlídat bránu nebo mu dávat příkazy. Je to na vás. Jinak tady není co vysvětlovat. Prostě všechno projděte až najdete skřetího otroka Tarroka. Po cestě si dejte pozor na strážce s kuší. Ti dokážou být celkem otravní. Tarrok po vás bude nejdříve chtít lektvar, který vyléčí jeho zranění. Prý jej ztratil, když utíkal před strážci.

Pro lektvar nemusíte chodit daleko. Najdete jej hezky schovaný za balvanem nedaleko Tarroka (obrázky 10-12). Přineste mu jej a zeptejte se na ULU-MULU. Tarrok vám jej jako protislužbu za jeho vyléčení pomůže vyrobit. Potřebuje k tomu však čtyři ingredience, bez kterých se neobejde. Jedná se o tesák trola, roh stínové šelmy, jazyk ohnivě ještěrky a zub močálového žraloka. Až tyto věci budete mít, máte se k němu vrátit.

Všechny potřebné dovednosti pro získání daných předmětů (trofejí) vás Tarrok naučí automaticky.

Tesák trola - je třeba zabít velkého mocného trola. Jednoho už máte za sebou, takže už víte, do čeho jdete. Jeden trol se nachází na velkém prostranství u hor kousek od Starého dolu. Neváhejte a vydejte se tam. Trola lze zabít několika způsoby. Vše je podrobně popsáno v tipu Jak skolit trola.

Roh stínové šelmy - je třeba zabít stínovou šelmu, což je daleko snažší úkol než trol. Stínové šelmy žijí v lesích. Například jednu najdete v jeskyni po cestě ze Starého dolu do Starého tábora. Udolejte ji a vemte si roh.

Zub močálového žraloka - je třeba zabít močálového žraloka. Močáloví žraloci mají svůj domov v bažinách za Bratrstvem. Jednoho prostě zabijte a vemte jeho zub. Nic těžkého.

Jazyk ohnivě ještěrky - je třeba zabít ohnivou ještěрку. Získat tuto ingredienci může být celkem obtížné, jelikož ohnivě ještěrky jsou velmi nebezpečná zvířata, která na vás umějí chrlit oheň. Tento druh potvor se vyskytuje na západním pobřeží u vraku lodi. Na ohnivě ještěrky se dá vyzrát pomocí tipu Jak zabít ohnivou ještěrku.

Až budete mít všechny čtyři potřebné věci, vraťte se k Tarrokovu. Ten vám konečně zhotoví ULU-MULU. Nyní se konečně můžete vydat do skřetí vesnice do Spáčova chrámu.

5 Kapitola pátá – Strážci portálu

Než se vydáte do Spáčova chrámu, pořádně se vybavte léčivými lektvary (tip Jak mít spousty lektvarů) a užitečnými kouzly (telekineze, světlo). Budete potřebovat i luk či kuší (jedno jak silný), tak si nezapomeňte vzít i nějakou municí.

Nejdříve se musíte vydat skrz skřeti vesnici. U mostu před ní potkáte Ur-Shaka, od něhož získáte několik rad, kterých se můžete držet, ale taky nemusíte. Vesnici můžete projít dvěma způsoby. Buď s ULU-MULU nebo bez. V prvním případě vás skřeti nechají na pokoji a do chrámu se budete muset dostat pomocí teleportačního kouzla, které najdete v truhle v jeskyni. Ta je strážena dvěma skřeti. Vběhněte do ní (obr.13) a držte se levé stěny. Po chvíli narazíte na místnost (obr.14) s inkriminovanou truhlou. Teleportační svitek pak stačí zakouzlit před zamřížovaným vstupem do chrámu.

V druhém případě se budete muset k vchodu do chrámu probít, protože jakmile nenosíte ULU-MULU, skřeti vás jen tak projít nenechají. Opět můžete zajít pro teleportační svitek nebo můžete použít sošku, která stojí na vrcholu sloupu, kolem něž se modlili skřeti šamani. Přitáhněte si ji kouzlem telekineze (obr.15), jděte k zamřížovanému vstupu a zatahněte za páku (obr.16).

V chrámu přeběhněte po spadlém sloupu přes propast do velkého sálu. Tam na vás čekají první bestie - kostlivci se svým mágem. Až je odděláte, běžte k zavalenému vchodu na levé straně. Najdete tam spínač (obr.17). Díky němu balvan, co vám brání v cestě, vyjede nahoru. Jděte dál. Otevřou se cely s kostlivci (vlevo a vpravo). Zabijte je a stiskněte v každé z cel spínač. Projděte do místnosti se třemi spínači (obr.18). Za každým z nich je symbol určité barvy. Spínače musíte otočit v pořadí 2x oranžová, 2x žlutá a 1x fialová, přičemž když budete otáčet 2x, musíte otočit jednou (CTRL a šipka nahoru) a stále držet CTRL. Až otočí jednou (stále držíte CTRL) opět dejte šipku nahoru a spínač otočí zpět. Pokud vše provedete ve správném pořadí, otevřou se mříže, které vám umožní cestu dál (obr.19).

Vydejte se do tunelu označeného číslem "1" na obrázku č.19. Držte pravé stěny až na konec tunelu, kde vylezte ven. Projděte do místnosti se třemi spínači. Opět se zaklapnou mříže. Otočte všemi a objeví se první z pěti prokletých šamanů Varrag Kasorg. Nebude mít s vámi slitování, tak jej nemějte ani vy. Zabijte ho a vezměte mu runu a jeho speciální meč. Mimo chodem musíte vzít speciální meče od všech šamanů, jinak hru nedohrajete. Schovejte zbraň a "použijte" podivný relikvíř. Do něj hrdina bodne mečem od šamana a uvolní vám tak cestu dál.

Vraťte se zpět do místa, kde jste vlezli do tunelu. Nyní se dejte cestou označenou číslem 2 na obrázku č.19. Tam se dejte doleva k zamřížované chodbě (číslo 1 na obr.20), na zdi stiskněte spínač a vejďte. Kromě pukliny ve zdi (obr.21), kde najdete slušnou sekeru Třesk a pár lektvarů, zde jsou po stranách dva spínače (obr.22). Levý vás uvězní a ještě spustí strop, pravý odvalí balvan (číslo 2 na obr.20) a uspořádá "schody". Je snad jasné, kterým otočit. Jděte do chodby, za odvaleným balvanem, kde potkáte druhého šamana - Varrag Hashora. Až jej zabijete, opět mu vezměte jeho meč, kterým opět probodnete podivný relikvíř.

Nyní běžte po uspořádaných "schodech" nahoru. Uvidíte chrámovou stráž (zabít) a za ní další zamřížovanou chodbu. Stiskněte spínač a pokračujte. V místnosti na konci vás kromě obvyklého zaklapnutí mříží čeká další šaman - Varrag Unhilqt. Dostat se ven je zde trochu obtížnější. Naproti mříží je ve zdi jakýsi "terč", který musíte trefit lukem nebo kuší. Míření je automatické (obr.23). Pak se uvolní mříž v zemi a zajedou bodáky, které na vás v nově otevřené, malé místnosti čekaly. Po obvodu jsou malé mumie, ze kterých můžete vybrat lektvary s trvalým účinkem. Na sarkofágu stiskněte zelený drahokam v jeho hruď, který odstaví mříž ze dveří.

Nyní běžte ven z chodby a vydejte se do jeskyně hned vedle. Dostanete se na velké prostranství. U jedné z mříží

potkáte templáře Gor Bobu, který tvrdí, že je nesmrtelný. Ukažte mu tu jeho nesmrtelnost, načež běžte do místnosti s červenou podlahou. Tam nejdříve na stěně stiskněte spínač (obr.24), a pak střelte lukem do terče nad spínačem (obr.25) a rychle utečte do prostoru, který vám zpřístupnil spínač. Po opadnutí mříží střelte do dalšího terče na protější stěně. Otevřou se brány místnosti naproti. Jsou v ní tři spínače, kterými musíte pootočit ve správném pořadí. Pokud otočíte špatně, vyleze malý démon, což je taková "nekonečná" zásobárna zkušeností. Každopádně správná kombinace je červený, bílý u brány a druhý bílý. Pak se otevřou mříže, které strážil teď už mrtvý templář.

Projděte do velkého sálu a namiřte si to doprava do chodby mezi sochama. Budete muset projít přes bodáky (obr.26). Poté se ocitnete se v obrovské skalní jeskyni s ochozem a ostrůvkem, mezi nimiž je proud horké lavy. Podél ochozu jsou tři místnosti se třemi spínači. Všechny otočte a vyjede most k ostrůvku. Běžte ke kryptě na ostrůvku, ale zahy zjistíte, že dveřmi to nepůjde. Lepší způsob je prolézt dírou ve zdi na pravé straně (obr.27 a 28). Čtvrtý šaman - Varrag Ruushk. Z podstavce vezměte Podivný meč a vyjděte z krypty (nyní už můžete normálně).

Vraťte se k místu, kde jste se utkali s templářem Gor Bobou. Pokračujte směrem od "místnosti s červenou podlahou" přes jeskyni až na velké prostranství. Pokud se dobře podíváte, uvidíte v jeho středu spínač (obr.29). Přeskákejte k němu a otočte s ním. Stůjte na místě a plošina se spínačem zajede do země. Tam přeběhněte až do místnosti, kde budete po kolena ve vodě. Otočte spínačem (obr.30) - pravým nebo levým, to je jedno.

Otevřou se mříže v onom předchozím prostranství. Vyjed'te zpět nahoru. Po plošinách zpátky nepřeskáчете. Budete si to muset obejít přilehlou chodbou, ze které vylezte v místnosti "s dvěma sochami", u nichž je jeskyně, která vás opět dovede na velké prostranství - nemel by to být problém, už to tu znáte. Projděte nově otevřenými mřížemi a sprintem na most. Tam potkáte posledního šamana - Grash Varrag Arushata. Po chvíli zjistíte, že mu vaše zbraně neublíží. Běžte ven z chrámu (dejte si pozor na početné skupinky příšer, které se všude kolem objevily) a teleportujte se ke Xardasovi, který vám poví něco víc o Podivném meči.

Podivný meč, který jste našli v chrámu, je ve skutečnosti prastará mocná zbraň zvaná URIZIEL, která ale ztratila svou sílu. Je třeba najít nějaký způsob, nějaký velký zdroj energie, který by meči dokázal vrátit jeho zapomenutou moc. Krom toho je také nutné mít magickou formuli, kterou je nutné přechíst, zatímco meč se bude dotýkat onoho zdroje. Tu vám Xardas přislíbí vytvořit. Ale bude to nějakou dobu trvat a tak vás pošle do své staré věže uprostřed jezera. Dá vám klíč od truhel, které by měly obsahovat nějakou solidní výbavu.

Zatopená věž je kousek od Horské pevnosti. Tunelem pod ní proplavte do vlastní věže. Je to malý dungeonek plný zombií a kostlivců. V jedné z truhel najdete starobyrou rudnou zbroj - nejlepší kousek ve hře. Neváhejte a nasad'te si ji. Mimo jiné také v jedné z truhel se nachází teleport do Starého tábora. Vraťte se za Xardasem, který vám předá magickou formuli. Ted' už potřebujete jen ten zdroj a nějakého mága, který formuli přečte. O zdroji je doufám jasno - rudná halda v Novém táboře. O mágovi by tedy už také mělo být. Jelikož mágům Vody se asi nebude líbit zhacení jejich letitého shromažďování rudy a mágové Ohně jsou mrtví krom JEDNOHO, bude tím pomocníkem samozřejmě váš přítel Milten. Toho najdete u Saturase. Ihned s ním pokecejte a vše mu důkladně vysvětlíte. Sejdete se u rudné haldy, kam vede cesta od pentagramu.

Pak už mu jen dejte formuli a prohlédněte si animaci, kde sice meč zdárně nabijete, ale vaše představení neunikne očím mágů. Ti na vás budou dost naštvaní, takže se k nim už radši nepřibližujte.

6 Kapitola šestá – Spáčovo hnízdo

S Urizielem jste schopni porazit posledního šamana, tak na nic nečekejte a běžte do zpět do Spáčova chrámu. Tedy - ještě se můžete teleportovat do Starého tábora (pomocí runy z Xardasovy staré věže), a jste-li mágové, můžete zajít za Xardasem a požádat ho, aby vám z meče vytáhnul kouzlo v podobě magické runy...

Ve Spáčově chrámu si to namířte přímo k poslednímu šamanovi. Zabijte ho a pokračujte dále přes most. Pak vyjděte po schodech do místnosti s pěti podivnými relikviáři na zemi. Každý použijte - zabodnete do nich meče od šamanů. Otevře se mříž.

Běžte dále do velkého sálu, kde potkáte Xardase, který vám sdělí poslední info ohledně vaší mise. Ze sálu, kde teď jste, vedou čtyři chodby, když nepočítám tu příchozí. V dvou blíže k soše jsou na konci mumie, které obsahují lektvary, co vám natrvalo zvýší sílu, zdraví, manu a obratnost. Zbylé dvě chodby pak vedou ke Spáčovi. Dostanete se do velkého sálu s ním, Cor Kalomem a jeho pomatenými novici. Zabijte je a pak postupně probodněte srdce šamanů. Jsou v takových sloupech těsně u Spáče. Po každém probodnutí vyleze démonní lord. Až probodnete poslední srdce, spustí se animace, v níž bude Spáč zahrán tam, odkud přišel. Nicméně váš příběh teprve začíná.

Hra tímto končí. Blahopřejeme k jejímu dohrání a děkujeme, že jste využili návodu ze serveru Gothicz.net.

Příloha A: Vedlejší úkoly

Kromě hlavní linie narazíte i na množství vedlejších úkolů. Zde přinášíme jejich přehled včetně řešení.

Aaronova truhla / Kapitola: první

Lokace: Starý důl

Ve Starém dole najdete kopáče Snipese, jak se válí kousek od cesty v patře nad skladištěm. Ihned vás osloví se zajímavou nabídkou. Pokud odlákáte strážce Aarona od jeho truhly, dá vám 10 nugetů.

Jděte tedy za Aaronem, je kousek od Snipese u své truhly. Odlákejte ho se slovy, že ho poslal Ian. Vraťte se za Snipese a získáte svých 10 nugetů. Tím ale úkol nekončí. Jen tak mimochodem ještě prohodí, že má klíč od oné truhly - pro vás jen za 30 nugetů. Kupte jej a truhlu otevřete (72 nugetů, pivo, svitek Léčení). Pokud chcete, můžete Snipese zmlátit a vzít si tak zpět své prachy. Až potkáte Aarona, bude pěkně rozzlobený. Ale můžete udělat další hajzlovinu a to prodat mu JEHO klíč od JEHO VÁMI vykradené truhly za 20 nugetů.

Balorova zbraň / Kapitola: první

Lokace: Svobodný důl

V kotlině Svobodného dolu narazíte na žoldáka jménem Baloro, který má pro vás zajímavou nabídku. Když mu donesete jídlo, co žádá, dá vám zbraň "se kterou zabijete každého". Chce po vás následující věci: 5x chléb, 5x pivo, 2x sýr, 2x rýžová pálenka, 5x jablko, 2x hrozny.

Až na hrozny, které seženete třeba u žoldáka Wolfa z Nového tábora, jsou snadno k sehnání. Takže mu je přineste. Záhy ovšem zjistíte, že si z vás pouze utahoval a nic vám nedá. Tím je úkol splněn. Můžete ho však na oplátku zmlátit, a tak získat alespoň Drtič kamene.

Číhavec z hráze / Kapitola: první

Lokace: Nový tábor

Homér, stavitel přehradní hráze v Novém táboře, má vážný problém s jedním číhavcem. Ten mu den co den podhrabává tunel pod hrází, čímž vážně ohrožuje tábor. No a je na vás s tím skoncovat.

Číhavce najdete na druhé straně jezera. Zabijte jej a oznamte to Homérovi.

Cizinec / Kapitola: první

Lokace: Celá

Kolonie

Cizinec je úkol, jenž nemá na děj hry žádný vliv, ale je rozhodně zajímavé jej splnit. Ostatně nezadá vám jej žádná postava, ale musíte mu jít sami naproti. Abychom to uvedli na pravou míru. Po celé Kolonii jsou rozmístěné rukopisy s názvem *Chromanin*, které psal právě jistý cizinec, přičemž když najdete první, zpřístupní se druhý atd. Je jich celkem šest a v každém je hádanka, která vás má dovést k další knize.

První Chromanin najdete v Zamlžené věži na útesu na východě Kolonie. Ve spleti chodeb plných kostlivců narazíte na kostěného mága, po kterém získáte onu knihu. Hádanka: „Moudrý člověk si o věci udělá nejdříve přehled, než se rozhodne.“

Druhý Chromanin najdete na věži staré citadely. Hádanka: „Vše, co bylo rozděleno, se po krátkém, ale krutém roztržení, znovu sjednotí.“

Třetí Chromanin najdete u řeky u Starého tábora. Hádanka: „Moudrý rybář občas zkouší štěstí i na druhé straně jezera.“

Čtvrtý Chromanin najdete na břehu jezera u Nového tábora. Hádanka: „Dlouho již je tomu, co činy těch, kteří kdysi stáli na palubě, upadly v zapomnění.“

Pátý Chromanin najdete u vraku lodi na pláži na východě. Hádanka: „Najdeš mě tam, kde to všechno začalo.“

Poslední Chromanin najdete u mrtvolky muže ležícího na místě, kde byl kostěný mág s první knihou. V okamžiku, kdy ho přečtete objeví se v chodbách pod zamlženou věží skupinky kostlivců. Tím je úkol ukončen.

Drogový monopol / Kapitola: druhá

Lokace: Bratrstvo Spáče

Stanete-li se novicem, Cor Kalom se zmíní o skupince lidí z Nového tábora, která produkuje drogu z bažin. To samozřejmě snižuje tržby Bratrstva a vy jste pověřeni rozprášením této skupinky.

Vydejte se do Nového tábora a před jeho branou se dejte doleva směrem k nedalekému jezeru. Ve skále na pravé straně pak objevíte jeskyni (obr.31 a 32). V ní kvám hned promluví bandita Jacko. Máte na výběr tři možnosti: Zmlátit bandity, nechat si za informací zaplatit nebo říct, že brzy přijdou templáři.

V prvním případě získáte zkušenosti jen z protivníků a úkol nebude možné dále splnit. V druhém případě získáte 500 zkušeností a 50 nugetů a v třetím případě 500 zkušeností. Nejvýhodější je tedy varianta č.2. Bandité z jeskyně odejdou a vy se vraťte za Cor Kalomem.

Poznámka na závěr: Současně s tímto úkolem získáte i úkol *Zásilka drogy pro Gomeze*. Pokud Cor Kalomovi řeknete dříve o doručení drogy, nebude možné úkol *Drogový monopol* splnit (u Cor Kaloma zmizí možnost v rozhovoru). Takže nejdříve mu řekněte o splnění Drogového monopolu a až poté o Zásilce drogy pro Gomeze.

Rolník Horatio / Kapitola: první

Lokace: Nový tábor

Horatio je rolník z rýžových polí Nového tábora, který se zařekl, že už nikdy nepoužije svoji obrovskou sílu. To ovšem neznamená, že nikoho něco ze svého umění nenaučí. Ovšem, když to navrhnete, chce po vás důvod, proč by vás měl něco naučit.

Je to jednoduché, jen musíte najít správnou osobu, která o tom něco ví. Tím, koho hledáte, je Jeremiáš, chlapík, co vyrábí rýžovou pálenku v krčmě na jezeře. Až s ním o tom pokečáte, vraťte se za Horatiem a sdělte mu to (...že dáte Rýžovému lordovi a jeho kumpánům co proto). Horatio vám za to zvýší sílu o pět bodů.

Ovšem pozor! Pokud máte aktuálně sílu na hodnotě 100, nezískáte nic, a pokud je vaše síla vyšší než 100, pět bodů se vám ODEČTE!

Roznašeč vody pro Leftyho / Kapitola:

první Lokace: Nový tábor

Lefty, bandita z Nového tábora, který celé dny tráví tím, že komanduje rolníky na rýžových polích, má pro vás zajímavý úkol. Rolníci jsou žízňiví a potřebují trochu vody. Pověří vás roznesení tuctu láhví vody pro rolníky. Láhve získáte od Rýžového lorda, který Leftymu v tom komandování velmi dobře sekunduje.

S ničím se nezdržujte a láhve roznešte. Každému rolníkovi můžete dát jen jednu. Pak se vraťte za Leftym, který vás za dobře odvedenou práci zaměstná tímto úkolem doživotně. Ale komu by se to chtělo dělat. Buď na to nebudete dbát a Lefty si vás u další příležitosti odchytí a bude vás chtít zmlátit nebo ho hned zmlátíte sami. Dejte si ale pozor na Rýžového lorda, který svého parťáka nenechá v nesházích. Tak či tak, až vyřídíte Leftyho, můžete ho pak oslovit a posmívat se mu.

Setkání / Kapitola: čtvrtá

Lokace: Celá Kolonie

Diego vám po uzavření Starého tábora zadá úkol, najít Lestera a Gorna a předat jim zprávu o setkání právě s Diegem a Miltenem na "obvyklém" místě.

Gorn se nachází v Novém táboře buď u Saturase nebo u cesty k Svobodnému dolu. Lester čte spisy v horské pevnosti. Jakmile jim zprávu vyřídíte, úkol je splněn. Zajímavostí je, že vlastní setkání ve hře nikdy neproběhne.

Shrikova chatrč / Kapitola: první

Lokace: Nový tábor

Gorn, žoldák z Nového tábora, vám poví o banditovi jménem Shrike, který si začal stavět svou chatrč ve velké jeskyni. Nebyl by na tom žádný problém, ale staví si ji na straně žoldáků, což se nikomu z nich samozřejmě nelíbí. Navíc pokud jej z ní vyženete, případně vám jako domov.

Po dobrém to s tím náfukou nepůjde. Pořádně ho zmlaťte a pak si už dá říct. Celé to pak ještě oznamte Gornovi.

Snafův recept / Kapitola: první

Lokace: Starý tábor

Snaf, vynikající kuchař u arény ve Starém táboře, by rád vyzkoušel svůj nový recept na skvěle znící ragů ze žravých

štěnic a lá Snaf s rýží a houbami. Problém je, že mu chybí potřebné přísady - pět pekelných hub a tři žravé štěnice.

Houby najdete na pasece za severní branou a štěnice jsou v rozpadlých domech poblíž téže brány. Je dobré je zabíjet jen pěstmi. Až budete vše mít, vraťte se k Snafovi, který vám nyní bude každý den dávat tři takové pokrmy denně.

Ulbertův sklad / Kapitola: první

Lokace: Starý důl

Nedaleko lanova stanoviště se nachází důlní sklad se svým příbblým strážcem Ulbertem. Když mu dáte něco na pití, prozradí vám, že v truhlicích za ním jsou cenné věci, ale ztratil se klíč, přičemž zmíní Alepha. Aleph je místní zlodějíček, který nikdy není přistižen. Zajděte za ním (je v postraní chodbě nahoře) a vyptejte od něj klíč od těchto truhel. Pak se vraťte do skladu a odlákejte Ulberta. Mezi tím truhly vyberte. Je tam 200 nugetů a pár magických spisů. Ještě se můžete zastavit za Ulbertem, který bude postávat u lana.

Zásilka drogy pro Gomeze / Kapitola:

druhá Lokace: Bratrstvo Spáče

Stanete-li se novicem, Cor Kalom vás pošle do Starého tábora. Máte za úkol doručit drogu pro Gomeze.

Ve Starém táboře jděte přímo do hradu. Thorusovi u brány řeknete, že vás posílá Cor Kalom. Poté si to namiřte do Gomezova sídla, kde s vámi promluví Raven a pošle vás za Bartholem. Předějte mu drogu, obdržíte 500 nugetů. Zaneste je Cor Kalomovi.

Poznámka na závěr: Současně s tímto úkolem získáte i úkol *Drogový monopol*. Pokud Cor Kalomovi řeknete dříve o doručení drogy, nebude možné úkol *Drogový monopol* splnit (u Cor Kaloma zmizí možnost v rozhovoru). Takže nejdříve mu řekněte o splnění Drogového monopolu a až poté o Zásilce drogy pro Gomeze.

Zbroj z důlního červa / Kapitola: čtvrtá

Lokace: Nový tábor

Než se v rámci [hledání ULU-MULU](#) vydáte do Svobodného dolu, bandita Wolf z Nového tábora vám řekne o zbroji z krůňůžů důlního červa, kterou by pro vás mohl vyrobit. Potřebuje k tomu pláty z válečníků důlních červů, kteří žijí právě ve Svobodném dole.

Wolf chce celkem 15 plátů. Až je získáte, vraťte se k němu. Bude chvíli trvat, než ji Wolf zhotoví. Jednoduše se za ním po čase vraťte a zbroj vyzvedněte.

Příloha B: Učitelé a trenéři

	Jméno	Kap.	Tábor	Typ výuky	Podmínky
Síla	Cor Angar	1	Bratrstvo Spáče	do 100	Být novicem / templářem
	Diego	1	Starý tábor	do 100	-
	Gor na Toth	1	Bratrstvo Spáče	do 100	Být novicem / templářem
	Lares	1	Nový tábor	do 100	Být nezávislý, člen Nového tábora / Bratrstva
	Lee	2	Nový tábor	do 100	Být žoldák / mág Vody / nekromant
	Thorus	2	Starý tábor	do 100	Být stráž, pouze do 3.kapitoly
Obratnost	Cor Angar	1	Bratrstvo Spáče	do 100	Být novicem / templářem
	Diego	1	Starý tábor	do 100	-
	Gor na Toth	1	Bratrstvo Spáče	do 100	Být novicem / templářem
	Lares	1	Nový tábor	do 100	Být nezávislý, člen Nového tábora / Bratrstva
	Lee	2	Nový tábor	do 100	Být žoldák / mág Vody / nekromant
	Thorus	2	Starý tábor	do 100	Být stráž, pouze do 3.kapitoly
1H	Cord	1	Nový tábor	1. i 2.úroveň	1.úroveň - 30 rudy 2.úroveň - 100 rudy
	Gor na Toth	1	Bratrstvo Spáče	1. i 2.úroveň	Být novicem / templářem
	Scatty	1	Starý tábor	1. i 2.úroveň	1.úroveň - 50 rudy 2.úroveň - 150 rudy
2H	Lee	1	Nový tábor	1. i 2.úroveň	Být žoldák / mág Vody
	Cor Angar	2	Bratrstvo Spáče	1. i 2.úroveň	Být templářem
	Thorus	2	Starý tábor	1. i 2.úroveň	Být stráž a mistr v jednoruční zbrani; pouze do 3.kapitoly
Luk	Cavalorn	1	Chatrč u Starého tábora	1. i 2.úroveň	-
	Wolf	1	Nový tábor	1. i 2.úroveň	-
Kuše	Scorpio	2	Starý tábor; od 4.kapitoly u Cavalorna	1. i 2.úroveň	Být stráž, od 4.kapitoly učí každého. 1.úroveň - 200 rudy, 2.úroveň - 300 rudy
Magie	Baal Cadar	1	Bratrstvo Spáče	1.-4. kruh	Být novic / templář. Uspat jeho učedníka.
	Corristo	2	Starý tábor	1.-4. kruh	Být mág Ohně, do 3.kapitoly.
	Saturas	4	Nový tábor	1.-5. kruh	Být mág Vody
	Xardas	5	Xardasova věž	6. kruh	Být mág Vody, znát 5. kruh, navštívit chrám Spáče.
Mana	Baal Cadar	1	Bratrstvo Spáče	do 100	Uspat jeho učedníka.
	Cronos	1	Nový tábor	do 100	-
	Torrez	1	Starý tábor	do 100	Do 3.kapitoly.
	Gor na Toth	2	Bratrstvo Spáče	do 100	Být novic / templář
Lovecké dovednosti	Aidan	1	Mezi Novým a Starým tábořem	Kůže, zuby, drápy	Kůže - 100 rudy, Zuby - 50 rudy, Drápy - 50 rudy
	Drax	1	Na cestě k místu výměny	Kůže, zuby, drápy	Kůže - 100 rudy, Zuby - 50 rudy, Drápy - 50 rudy
	Gor na Drak	1	Bratrstvo Spáče, Starý důl	Čelisti	-
	Templář	1	Starý důl	Čelisti	jen do 3.kapitoly
	Tarrok	4	Svobodný důl	ohnivý jazyk, kůže trola a stínové šelmy, zub močálového žraloka	Dát mu lék.
	Wolf	4	Nový tábor	krunyř	-
Ostatní dovednosti	Buster	1	Nový tábor	akrobacie	-
	Cavalorn	1	Chatrč u Starého tábora	plížení	-
	Fingers	1	Starý tábor	Vykrádání kapes, otvírání zámků	Umět se plížit pro vykrádání kapes. Jen do 3.kapitoly.
	Wedge	1	Nový tábor	Vykrádání kapes, otvírání zámků	