# Prolog

Grę rozpoczynamy w naszej chacie w Nowym Obozie. Wychodzimy z niej i rozmawiamy z Torlofem. Następnie udajemy się do Saturasa. Saturas odsyła nas do Wolnej Kopalni. Idziemy do kotła i rozmawiamy z Bradem. Musimy zdobyć dla niego klucz do stróżówki i rejestr wydobycia. Idziemy do chaty tuż za plecami Brada i otwieramy skrzynię kombinacją LLPP. W skrzyni znajdujemy klucz z którym udajemy się do stróżówki (budynek przy wejściu do kopalni oznaczony plamami krwi), gdzie z kolei leży rejestr. Ze zdobytymi przedmiotami wracamy do zleceniodawcy. Teraz musimy się udać do Rene i sprawdzić co u niego. Wychodzimy z kopalni i skręcamy w prawo idąc po skarpie. Okazuje się, że nasz znajomy został zaatakowany przez zębacze. Pomagamy mu je pokonać i wracamy do Brada. Najemnik dziękuje za pomoc i odsyła nas do Saturasa. Idziemy przespać się do naszej chaty. Kolejnego dnia zaczepia nas Torlof i wysyła do Saturasa. Mag Wody opowiada o wydarzeniach na bagnie i wysyła nas do górskiej fortecy.

Przed opuszczeniem obozu warto nabyć: 6 stalowych prętów, 6 sztuk smażonego mięsa, 6 zwykłych piw, ser oraz chleb. Warto także zaopatrzyć się w kilka butelek ryżówki. Przydadzą nam się później i oszczędzą zbędnego biegania.

# Prolog – zadania poboczne

1. **Miecz od Wilka**

Nie jest to wprawdzie zadanie, ale warto się zainteresować tą aktywnością. W chacie Marvina znajduje się liścik z którym możemy udać się do Wilka i kupić za 50 bryłek rudy dobry miecz.

1. **Gdzie jest Buster?**

Udajemy się do chaty Bustera. W pobliżu stoi dwóch łysych szkodników. Jeden z nich nas zaczepi. Po rozmowie idziemy wzdłuż chat w kierunku domu Laresa. Zaczepi nas kolejny bezimienny szkodnik i pośle do Butcha. Rozmawiamy z nim a następnie z Klinem. Idziemy do karczmy, gdzie wypytujemy Silasa oraz strażników przy wejściu. Buster znajduje się na drewnianej konstrukcji nad polami ryżowymi (strażnica najemników). Po wykonaniu zadania będziemy się mogli od niego nauczyć akrobatyki za darmo.

1. **Interesy Sharky’ego**

Zadanie otrzymujemy od samego Sharky’ego. Musimy znaleźć osobę w obozie, która posiada charakterystycznie wyglądający miecz. Nie jest to trudne i szybko zorientujemy się, że to Kosa ma broń. Możemy stoczyć z nim pojedynek (bardzo trudny) lub wykonać przysługę. W przypadku drugiej opcji musimy zabić Siekacza, którego znajdziemy w chacie Aidana. Jeśli jest on dla nas za trudnym przeciwnikiem możemy wykonać to zadanie później.

# Rozdział 1

Docieramy do fortecy i rozmawiamy z jej mieszkańcami. Ważne, abyśmy porozmawiali na temat mordercy z napotkanymi postaciami (np. ze strażnikiem mostu). Następnie musimy dowiedzieć się jak umiejętnie rozmawiać z Baal Tyonem. Możemy się tego dowiedzieć od Gor Na Rana lub Lestera. Przy dialogu z Gor Na Ranem wybieramy opcję, że nie chcemy rudy i chcemy się zobaczyć z przywódcą. Po tym możemy już iść do Tyona. Jeśli chcemy wykorzystać do pomocy Lestera, to najpierw rozmawiamy z nim, potem z Fortuno (wybieramy najpierw opcję dialogową dotyczącą Baal Tyona, a potem dopytujemy o rozmowę z nim), a następnie znowu z Lesterem. Wyposażeni w wiedzę udajemy się do Guru. Ten zleca nam zadanie przyniesienia rośliny, którą miało mu dostarczyć dwóch nowicjuszy. Nie musimy iść, aż do kopalni. Nowicjuszom prawie udało się wrócić. Znajdują się na polanie pomiędzy fortecą a drogą do cmentarzyska orków. Zabieramy roślinę z ciała nowicjusza i odprowadzamy Ghorima do fortecy. Następnie wracamy do Tyona. Dowiamy się od niego o spotkaniu na szczycie wieży. Naszym zadaniem jest poinformować nowicjuszy i strażników. W tym celu rozmawiamy z Fortuno, oraz z Gor Na Tothem (zaczepi nas sam). Gdy to zrobimy, czekamy do północy i idziemy na szczyt twierdzy. Wraz z Gor Na Ranem schodzimy na olbrzymi balkon dwa piętra niżej. Po krótkiej rozmowie idziemy na parter i rozmawiamy z zaspanym nowicjuszem i znów wracamy do Gor Na Rana. Teraz czeka nas krótka walka z zabójcą po której wracamy na szczyt fortecy. W nagrodę za pokonanie mordercy Baal Tyon udzieli nam wyczekiwanych przez Magów Wody odpowiedzi. Po rozmowie z nim możemy przeteleportować się do Nowego Obozu. Rozmowa z Magami kończy rozdział 1.

# Rozdział 1 – zadania poboczne

1. **Ludzie Laresa**

Po rozmowie z Saturasem idziemy do Lee. Kolejnych wskazówek udzieli nam Wilk. Zanim jednak wyjdziemy z obozu i udamy się w góry warto pójść do Laresa i wynegocjować zapłatę. 200 bryłek rudy to maksymalna opcja. Gdy to załatwimy idziemy wg instrukcji Wilka tj. po wyjściu z obozu skręcamy w prawo i idziemy wzdłuż górskiej ścieżki. Na jej końcu spotykamy trzech wrogo nastawionych szkodników. Warto schować się za skałą, aby uniknąć strzał. Zabijamy ich i zbieramy liścik będący przy jednym z nich. Aby zakończyć zadanie musimy porozmawiać z Ratfordem, którego znajdziemy w obozie łowców (najlepiej to zrobić przy okazji wykonywania wątku głównego). Po rozmowie wracamy do Laresa po zapłatę.

# Rozdział 2

Po rozmowie z Saturasem idziemy na pogawędkę z Torlofem. Następnie odbieramy od magów zwój i idziemy do Tyona. Guru wyśle nas do obozu łowców po kolejną roślinę. Możemy za nią zapłacić i wrócić, bądź przyjąć zadanie. Jeśli zdecydujemy się wykonać przysługę będziemy musieli się udać do kopalni niedaleko rzeki. Jej położenie przedstawia obrazek [Rysa zrób tu coś]. Rozmawiamy z Caracasem i wybijamy bestie z jaskiń. W jednej z grot spotykamy Cor Kaloma – jest to oczywiście jego duch, który zniknie tuż po tym jak go pokonamy. Następnie wraz z naszym kompanem wracamy do obozu.