

Gothic 2 Ucieczka

Poradnik do gry

Bartłomiej (TheKetrab) Grochowski

7 czerwca 2019

Spis treści

1 Zmiany	7
1.1 Misje główne i inne	7
1.1.1 Wydostać się z kopalni	7
1.1.2 W słusznej sprawie	7
1.1.3 Pozbyć się szkodnika	7
1.1.4 Szczurze taktyki	7
1.1.5 Stare, nowe metody górników	7
1.1.6 Głodny jak wilk	8
1.1.7 Dołączyć do obozu	8
1.1.8 Gildia Alchemików	8
1.1.9 Niepokój	8
1.1.10 Powrót do kopalni	8
1.2 Zadania u łowców orków	9
1.2.1 Zemsta na marynarzu	9
1.2.2 Hałaśliwe gobliny	9
1.2.3 Wierny strażnik	9
1.2.4 Arena	9
1.2.5 Gorączka złota	10
1.2.6 Zamówienie do odebrania	10
1.2.7 Goblinie surowce	10
1.2.8 Lanie	10
1.2.9 Lek na uspokojenie	10
1.2.10 Składniki dla gorzelnika	11
1.2.11 Woda święcona	11
1.2.12 Ostatni sprawdzian	11
1.2.13 Święty płomień	11
1.2.14 Koszmary senne	12
1.2.15 Starcie mistrzów	12
1.2.16 Szkolenie	12
1.2.17 Karczma i stara piosenka	12
1.2.18 Lutnia i stare spory	12
1.3 Zadania u myśliwych	13
1.3.1 Złodziej trofeum	13
1.3.2 Ochroniarz transportu	13
1.3.3 Wyprawa zwiadowcza	13
1.3.4 Towarzystwo	13
1.3.5 Ziele dla Dicka	14

1.3.6	Złodziejjaszek	14
1.3.7	Narzędzia dla drwala	14
1.3.8	Polowanie	14
1.3.9	Rozrzucone menzurki	14
1.3.10	Potrawka z chrząszczy	14
1.3.11	Przekazać wiedzę	15
1.3.12	Uciekinier	15
1.3.13	Paczki dla kowala	15
1.3.14	Ziele dla kowala	15
1.3.15	Wilki	15
1.3.16	Amulet Johny'ego	16
1.3.17	Sam w dziczy	16
1.3.18	30 sztuk pieczeni	16
1.3.19	Pieczęń i stara receptura	16
1.3.20	Myśliwy i stara strzała	17
1.3.21	Ćwiczenia strzeleckie	17
1.3.22	Kufry Ratforda	17
2	Nowe zagrożenie	19
2.1	Misje główne i inne	19
2.1.1	Nieznani	19
2.1.2	Miecz runiczny	19
2.2	Zadania u łowców orków	20
2.2.1	Duchy	20
2.2.2	Skałą o skałę	20
2.2.3	Przygniała konstrukcja	20
2.2.4	Orkowe posterunki	20
2.2.5	Stare mapy	21
2.2.6	Głód, brzmi znajomo?	21
2.2.7	Stare mapy	21
2.3	Zadania u myśliwych	21
2.3.1	Wężowa skóra	21
2.3.2	Poraniony przez wargi	22
2.3.3	Zioła dla niewolników	22
2.3.4	Psikusy bandytom!	22
2.4	Zadania u bandytów	22
2.4.1	Małe kłamstwa, duże kłamstwa	22
2.4.2	Sakwa bandyty	22
2.4.3	Nowy niewolnik do obozu	23
2.4.4	Wilcza wataha	23
2.4.5	Niedostępny klif	23
2.4.6	Pomścić orka	24
2.4.7	Tyran	24
2.4.8	Zguba	24
2.4.9	Gin	24
2.4.10	Na ratunek owcy	24
2.4.11	Głowa orka	25
2.4.12	Płyn na owady	25

3 TODO	27
3.1 Misje główne i inne	27
3.1.1 Wojna	27
3.1.2 Pomoc strzelców	27
3.1.3 Ostrze Ducha	27
3.2 Zadania u łowców orków	28
3.2.1 Wypożyczenie do twierdzy	28
3.2.2 Święcenie grobów	28
3.2.3 Problem w kopalni	28
3.2.4 Zaginiony patrol	28
3.2.5 W poszukiwaniu nieumarłej bestii	29
3.2.6 Hełmy odeszłych żołnierzy	29
3.2.7 Presja czasu	29
3.3 Zadania u łowców orków	29
3.3.1 Jaszczuroludzie	29
3.3.2 Orkowa Zguba	30
3.3.3 Dziwne topielce	30
3.3.4 Grupa żarłoków	30
3.3.5 Czystki	30
3.3.6 Noga	30
3.3.7 Przetrząsnąć namioty	31
3.3.8 Pierścienie wierności	31
3.3.9 Podłe gady	31
3.3.10 Ulepszenie pancerzy	31
3.3.11 Pościg za cieniostworem	32
3.3.12 Gonitwa, krew i łuski	32
4 TODO	33
4.1 Misje główne i inne	33
4.1.1 Przyzwać bogów	33

Rozdział 1

Zmiany

1.1 Misje główne i inne

1.1.1 Wydostać się z kopalni

Nagroda: — ; +100exp

1.1.2 W słusznej sprawie

Ben prosi o załatwienie wyższych racji żywieniowych. Musimy pójść do strażnika przy wejściu do kopalni i z nim pogadać. Nagroda: — ; +10exp / +50exp

1.1.3 Pozbyć się szkodnika

Zanim będziemy planować ucieczkę z kopalni, musimy pozbyć się donosiciela. Aby pogadać z Darylem trzeba ukończyć zadanie 1.1.6. Zabieramy wyszlifowaną bryłkę od Sattara i idziemy na rozmowę z Darylem. Rozmowie przysłuchuje się Bryson. Po trialogu kopacz ucieka a my idziemy z powrotem do Bena i kończymy zadanie. Nagroda: — ; +100exp

1.1.4 Szczurze taktyki

Jednym ze sposobów na ucieczkę jest sporządzenie trucizny dla samego siebie. W tym celu musimy znaleźć kilka kopalnianych grzybów i zanieść je do Daryla. Trzeba wyspać się do północy (jeśli jest noc to należy się zdrzemnąć godzinę) i wrócić do Daryla, który ma gotowy eliksir. Po trialogu z kopaczami pijemy miksturę. Ściemnia się ekran, kończymy zadanie i powinniśmy znaleźć się przed kopalnią. Nagroda: — ; +100exp

1.1.5 Stare, nowe metody górników

Innym sposobem na ucieczkę jest użycie swojego snu na strażniku kopalni. Taki zwój stworzy nam Sattar, jeśli przyniesiemy mu kryształy. Musimy je wykopać (koło mejsca, gdzie pracował Bryson), przynieść do Sattara i iść spać (tak samo jak w zadaniu

1.1.4). Udajemy się na końcowy trialog, dostajemy zwój i uciekamy. Nagroda: — ; +100exp

1.1.6 Glodny jak wilk

Daryl umiera z głodu. Jedynym rozwiązaniem jest przyniesienie mu mięsa chrząszcza, którego zabijamy kilofem. Nagroda: Laga ; +100exp

1.1.7 Dołączyć do obozu

Naszym oczywistym celem jest dołączenie do jednego z dwóch obozów. To jest klucz do drugiego rozdziału. Nagroda: +1000exp, zbroja Reputacja: +10 Łowcy / +10 Myśliwi

1.1.8 Gildia Alchemików

Zadanie polega na znalezieniu sześciu ksiąg, w których znajdziemy przepisy na mikstury czasowe. W pierwotnej wersji Ucieczki to zadanie działało jak Chromanin z G1, tzn. znalezienie księgi n implikowało pojawienie się księgi $n+1$, jednak już od wersji Beta2 (chyba) wszystkie księgi są wstawiane w grze na początku gry. TODO co to było uroboros? wikipedia

	xxx	Gdzie znaleźć
TODO co znacza opcje, parametry tabeli? poprawic	Uroboros 1	Na początku gry, nad wejściem do kopalni M
	Uroboros 2	Pod mostem POD obozem wypadowm, w rze

1.1.9 Niepokój

Miecz, pirat mieszkający za wieżą w pobliżu chaty Cavalorna, każdej nocy słyszy jakieś dziwne odgłosy. Należy udać się na skałę nad nim i spotkamy tam orka. Po dialogu z nim możemy go zabić lub aktywować kolejne zadanie TODoref. Wracamy do Miecza.

1.1.10 Powrót do kopalni

Podczas rozmowy z Korthem bohater wpadnie na pomysł odbicia kopalni z pomocą innych ludzi. Zarówno Keroloth jak i Gestath pomogą nam dopiero, gdy będziemy członkami ich obozów. W przypadku ścieżki Łowcy Keroloth daje nam zwój przemiany w chrząszcza i każe zabrać ze sobą Feda, Kjorna i Ferrosa. W przypadku ścieżki myśliwego taki zwój otrzymujemy od Gestatha i zabieramy ze sobą Kivo, Chrisa i Vachuta. Idziemy do kopalni po czym sciemnia się ekran i zapada noc. Idziemy do jednej z bram, używamy teleportacji i próbujemy wejść przez szczerelę. Najlepiej od razu iść do kołowrotu i tam przemienić się w człowieka. Używając łoju kretoszczura (który daje nam Fed albo Vachut) otwieramy bramę i wbiegają nasi towarzysze. Musimy wybrać wszystkich rycerzy. Rozmawiamy z kopaczem Benem i kończymy zadanie. Po powrocie do szefa (Keroloth/Gestath) zaczynamy drugi rozdział. Nagroda: +1000exp

1.2 Zadania u łowców orków

1.2.1 Zemsta na marynarzu

Jednym z dwóch zadań od Kerolotha jest kradzież mapy Louisowi. Udajemy się do obozu myśliwych i kradniemy klucz do kufra Louisa (kradzież kieszonkowa w dialogu z Louisem - min 7 punktów zręczności). Następnie wykradamy z kufra mapę i wręczamy ją dowódcy łowców. Nagroda: +300exp, 70 szt. złota Reputacja: +4 Łowcy

1.2.2 Hałaśliwe gobliny

Inne zadanie od Kerolotha to wybicie kilku goblinów na płaskowyżu za obozem (mapa: 1). Mała ciekawostka: Kiedyś goblinów było 8 w tym kilka czarnych i jeden wojownik. Tak, wtedy to zadanie było przesadnie trudne. Ale żeby teraz nie było zbyt łatwo, to należy pamiętać, by nie przyprowadzać goblinów do obozu, bo jeśli ktoś nam pomoże i zabije przynajmniej dwa gobliny, to Keroloth się o tym dowie i nie zaliczymy zadania. Nagroda: +300exp, 70 szt. złota Reputacja: +4 Łowcy

1.2.3 Wierny strażnik

Gerold nie jest w najlepszych stosunkach z Kerolothem. Szef nie ufa mu z pewnych powodów przez co zabrania mu stąpać na warcie. Musimy zaręczyć za niego, tj. zapłacić 500 sztuk złota. Oczywiście to kłopot, gdyż na początku gry nasza sakiewka zawiera 10 razy mniej... Udajemy się do Gerolda, który zdradza nam miejsce zakopania swoich oszczędności. Wykopujemy mieszki (mapa : 2, 3) i idziemy do Kerolotha. Trochę złota trzeba założyć, resztę dokłada nam Gerold. Warto też korzystać z tych kilkuset sztuk złota od Gerolda i dopiero pod koniec rozdziału je oddać. UWAGA: Jeśli misja zostanie niezrobiona w rozdziale 1, to zostaje anulowana i Gerold sam staje na warcie. Nagroda: +300exp, dokłada złoto Reputacja: +3 Łowcy

1.2.4 Arena

Kilku łowców w ramach treningu walczy na arenie. Można dołączyć do nich i zostać mistrzem areny. Walczymy tylko w godzinach 19:00-21:00. Używamy tylko miecza i pamiętamy, że wyjście poza arenę również oznacza przegrany. Można to wykorzystać i wypychać przeciwników poza arenę, a nie toczyć walkę do obalenia przeciwnika.

Lista walk:

1. Fed (od pierwszego rozdziału)
2. Kjorn (od pierwszego rozdziału)
3. Feros (od drugiego rozdziału)
4. Godar i Hokurn (od trzeciego rozdziału)
5. Kurgan i duch Khurgana (od trzeciego rozdziału)

Uwaga 1: Duch Khurgana jest nieśmiertelny. Znika, gdy Khurgan pada pobity na ziemię lub gdy wypchamy Kurgana za arenę.

Uwaga 2: Jeśli nie stoczymy którejś z walk na arenie PRZED pójściem łowców do twierdzy, do możemy to zrobić w zamku - w czwartym rozdziale. Udajemy się do

Kurgana, a on mówi nam o walkach 4 i 5, chyba że je ukończyliśmy. Czyli jeśli np. nie pokonamy Ferosa przed migracją łowców do twierdzy, to nie zrobimy tego już nigdy, a Kurgan zaprosi nas do walki nr 4.

Nagroda: Reputacja: $+2+3+4+5+6 = 20$ Łowcy

1.2.5 Gorączka złota

Po rozmowie z Kerolothem o dołączeniu do obozu, możemy pogadać z Janem. Ten prosi nas o przyniesienie mu kilku brylek złota. Można je znaleźć w jaskiniach bądź samodzielnie wykopać. Gdy mu je przyniesiemy poprosi nas, abyśmy udali się do Daniela (Daniel kopie w swoim oboziku, zobacz na mapie 4.1) i zabrali od niego dostawę. Kopacz zaproponuje oszustwo. Możemy na to przystać lub nie. Jeśli się zgodzimy to musimy wykopać trochę brudnych samorodków złota (normalne kopanie złota). Odkładamy Janowi bryłki i kończymy zadanie.

Nagroda: $+100+200=300$ exp, złoty sztylet lub nauka kopania za darmo Reputacja: +4 Łowcy

1.2.6 Zamówienie do odebrania

Udar wysyła nas do obozu myśliwych po mikstury. Idziemy do Kirgo i odbieramy zamówienie. Oczywiście alchemik nas oszukał, a przekonamy się o tym otwierając paczkę, którą nam dał. Ale to opcjonalny sposób na to zadanie :)

Nagroda: +200 lub +300+100=400exp, 100 szt. złota jeśli rozpakujesz i eliksir życia od Kirgo Reputacja: +2 lub +4 Łowcy

1.2.7 Goblinie surowce

Phill szuka towarzysza do ataku na gobliny. Możemy z nim wyruszyć, dopiero gdy będziemy mieli przynajmniej 10% walki bronią jednoręczną lub dwuręczną. Ciąg dalszy misji to zabicie goblinów i przyniesienie lag drwalowi.

Nagroda: +300exp, 40 szt. złota Reputacja: +2 Łowcy

1.2.8 Lanie

Silas skarży się na to, że co noc pod jego karczmą sika pewien koleś. Musimy dopaść go w nocy i porządzić. Możemy go pobić albo mu zapłacić. Jeśli skorzystamy z naszej sakiewki (co w pierwszym rozdziale wydaje się naturalnym wyborem) to zadanie zaliczymy, ale za kilka dni Silas nas zatrzyma i powie, że sytuacja zaczęła się powtarzać. Wtedy trzeba już przywalić gościowi i zakończyć sprawę raz na zawsze.

Nagroda: +300exp, 3x Rum Reputacja: +3 lub +2+1=3 Łowcy

1.2.9 Lek na uspokojenie

Jeremiasz просi o przyniesienie czegoś na uspokojenie. Jeśli udamy się do Kirgo, to poinformuje nas, że nic nie jest w stanie zrobić. Dopiero gdy przyniesiemy mu prze-

pis na miksturę uspokajającą z zadania 1.1.8 (Uroboros 3) uwarzy lekarstwo. Gdy podamy gorzelnikowi miksturę, gorzej się poczuje i na drugi dzień zastaniemy go leżącego w łóżku. Udajemy się ponownie do Kirgo, a on spogląda znów na przepis i mówi o braku ziaren czerwonego pieprzu. Takie ziarna możemy kupić u Benito (zwiadowca myśliwych, którego możemy spotkać w Górnicy Dolinie od rozdziału 3). Potem podchodzimy do śpiącego Jeremiasza. Will powinien wykonać animację płądrowania (symulacja podania starcowi pieprzu) i po rozmowie z Jeremiaszem kończymy zadanie.

Nagroda: +500exp, 7x wywar z ziół leczniczych, 9x z korzeni

Reputacja: +2 Łowcy

1.2.10 Składniki dla gorzelnika

Trzeba przynieść Jeremiaszowi to, co chce.

Nagroda: +300exp, nauka zielarstwa

Reputacja: +2 Łowcy

1.2.11 Woda święcona

Bron, człowiek zajmujący się zapasami, niepokoi się, bo ktoś wykradł ważną rzecz - wodę świętą. Musimy przyłapać złodzieja na kradzieży. W nocy idziemy do miejsca, które opisuje Bron (zobacz na mapie 4.3) i czekamy kilka sekund aż pojawi się wpis w dzienniku. Drugiej nocy próbujemy to samo, też bez skutku. Idziemy do Brona i mówimy mu o tym, a ten sugeruje, byśmy wsadzili do kufra zupę grzybową. Zupę można kupić u Engora. Wsadzamy ją do kufra, przychodzimy w nocy i łapiemy złodzieja.

Nagroda: +200 lub +400exp, 4 esencje lecznicze (+ nagroda od łowcy)

Reputacja: +2 lub +3 Łowcy

1.2.12 Ostatni sprawdzian

Ostatnim zadaniem przed dołączeniem do łowców jest polowanie na orków. Udajemy się do jaskini przy moście obok zamku (n2 1 mapa: 4.4) i zabijamy osłabionych orków wygnańców.

Nagroda: +300exp, pierścionek od orka

Reputacja: +5 Łowcy

1.2.13 Święty płomień

Feros kolekcjonuje czary paladynów. Brakuje mu już tylko "świętego płomienia". Gdzie go znaleźć? W krypcie pod obozem bandytów (nr 2 mapa: 4.4). Trzeba przejść przez skały używając przemiany w chrząszcza. W środku znajdziemy ożywieńca, którego najlepiej zabić używając zaklęcia "zniszczanie ożywieńca". Rabujemy wszystko (skrzynia za regałem) i idziemy do Ferosa.

Nagroda: 500exp, 3 mikstury, 2 ekstrakty, 2 esencje lecznicze Reputacja: +5 Łowcy

1.2.14 Koszmary senne

Proste zadanie na gonienie tam i z powrotem. Po rozmowie z Ferosem udajemy się do Kirgo, by ten dał nam krople dla gladiatora. Wracamy z kroplami do Ferosa, a potem, po trzech dniach dowiemy się, Feros potrzebuje jeszcze nalewki od Jeremiasza, na lepszy sen. Po jej załatwieniu, kończymy zadanie.

Nagroda: +300exp, 100 szt. złota (+100 zwrot kosztów)

Reputacja: +3 Łowcy

1.2.15 Starcie mistrzów

Rethon chciałby stoczyć pojedynek z Kurganem. Kurgan jednak nie dba o to, by przyjąć godnie wyzwanie. Za to chętnie wykorzysta okazję tego, że może na tym skorzystać i prosi nas o przyniesienie koła zębatego. Takie koło możemy znaleźć w zavalonej Starej Kopalni. Musimy przedrzeć się przez skały (mapa TODO), ominąć golemy i znaleźć koło. Leży ono pod wózkiem (mapa TODO). Gdy przyniesiemy koło, dwaj wojownicy zaczynają walkę. Kto wygra? Nie wiem, różnie to bywa :) UWAGA: jeśli Kurgan się zgodzi, a my powiemy o tym Rethonowi w w trzecim rozdziale (lub później) to Rethon powie, że już walczył z Kurganem i zaliczy nam misję.

Nagroda: 300exp, dobry krótki miecz

Reputacja: +2 Łowcy

1.2.16 Szkolenie

Rethon gdy po raz pierwszy nas zobaczy, powie byśmy wyzwali na pojedynek trzech wojowników trenujących na jego placu treningowym. Robimy to (prawdopodobnie przegrywamy walki) i zaliczamy zadanie. Nagroda: 400exp

Reputacja: +4 Łowcy

1.2.17 Karczma i stara piosenka

Po wykonaniu zadania 1.2.8, Silas poprosi o jeszcze jedną przysługę. Musimy załatwić grajka do karczmy. Udajemy się do Johny'ego, który odeśle nas do Engora. Jeśli załatwimy mu lutnię (patrz 1.2.18, to Engor zgodzi się grać wieczorami i usłyszmy gitarową wersję FreeMine w aranżacji i wykonaniu TheKetraba.

1.2.18 Lutnia i stare spory

Engor zgodzi się grać, jeśli załatwimy mu lutnię. Udajemy się do obozu myśliwych, gdzie Goth powie nam, jak załatwić lutnię - jeśli wykonamy zadanie TODOref. Tak więc lutnię wykona Jehen - jeśli mamy dość złota. Możemy również kupić jego stary instrument.

1.3 Zadania u myśliwych

1.3.1 Złodziej trofeum

Myśliwym zginęła spora część trofeów i Goth podejrzewa o to łowców orków. Musimy udąć się do ich obozu i popytać o zaistniałą sytuację. Johny jest w posiadaniu paczki mieczy jednoręcznych, którą możemy od niego odkupić. Z kolei gdy pójdziemy na arenę i zapytamy o sprawę Kurgana, ten każe nam więcej nie pytać. Zatrzyma nas wtedy Fed i po cichu wręczy mapę z zaznaczonym miejscem pobytu złodzieja. (nr 3 mapa: 4.4) Udajemy się w to miejsce, rozmawiamy z Lensem, zabijamy go i zabieramy wszystko z kufra obok niego. Ze wszystkimi trofeami i paczką mieczy jednoręcznych wracamy do Gotha i kończymy zadanie.

Nagroda: 140 szt. złota

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

1.3.2 Ochroniarz transportu

Myśliwi z obozu wypadowego muszą zanieść mięso do obozu. Możemy zaproponować Erakowi, że zrobi to Vick, jeśli wcześniej z nim pogadamy i dowiemy się, że ten chce wracać do obozu. Wtedy Erak przetestuje nasze umiejętności (patrz 1.3.3). Następnie bierzemy ze sobą starca i osłaniamy go, podczas wędrówki. Po nagrodę udajemy się do Gestatha.

Nagroda: 80 szt. złota

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.3 Wyprawa zwiadowcza

Po prostu idziemy z Erakiem pod klif, na którym znajduje się obóz wypadowy i cekamy aż zabije orków.

1.3.4 Twarzystwo

Aran czuje się bardzo samotny na swoim stanowisku. Aby to rozwiązać udajemy się do Gestatha, który nas zleje. Idziemy więc do Snafa, który podaje rozwiązanie problemu: Wrzód zamknięty na szczycie wielkiego domu. Ratford odsprzeda nam klucz. Otwieramy drzwi "więzienia" i rozmawiamy z Wrzodem. To zadanie aktywuje następne: 1.3.12.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.3.5 Ziele dla Dicka

Dickowi ktoś schował paczkę z zielem. Trzeba ją znaleźć. Najpierw musimy poszukać klucza. Jest na beczce obok łóżka kowala Dobara (nr 1, mapa: 4.5). Później idziemy do schowka myśliwych (nr 2, mapa: 4.5). Paczka znajduje się na końcu pomieszczenia za skrzyniami. Nagroda: 50 szt. złota

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.3.6 Złodziejaszek

Musimy zakosić zapasową piłę drwala. Znajduje się ona w kufrze przy łóżku Cappela, którą możemy otworzyć tylko wtedy, gdy ten jest przy ognisku tj. w godzinach: 21:05-23:30

Nagroda: 50 szt. złota

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.7 Narzędzia dla drwala

TODO

1.3.8 Polowanie

W celu szybkiego zarobku warto udać się na polowanie z Chrisem. Aby myśliwy zgodził się z nami pójść, trzeba dać mu 3 piwa i potrafić zdejmować skóry. Wyruszamy. Po drodze warto zabrać ze sobą Dymoondo. Na końcu niewielkiego zagajnika zabijamy orkowe psy i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.9 Rozrzucone menzurki

Drax nie bez powodu jest zamknięty. Poprzewracało mu się w głowie i zakosił kilka menzurek alchemikowi. Naszym zadaniem jest je pozbierać i przynieść do Kirgo.
TODO: spis + mapa

Nagroda: 3 esencje lecznicze

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.3.10 Potrawka z chrząszczy

TODO

1.3.11 Przekazać wiedzę

Zadanie nietypowe. Trzeba nauczyć się wyciągać pazury i opowiedzieć o tym Dymondo. Czy warto? TODO

Nagroda: —

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.3.12 Uciekinier

Gdy wejdziemy do pomieszczenia na szczytce wielkiego domu, ucieka stamtąd Drax. Trzeba go odszukać i zabić. Można zapytać Snafa a następnie Ratforda, dokąd mógł udać się uciekinier. Ten zaś zasugeruje, żeby sprawdzić w jaskini w rzece obok zamku (mapa TODO). Tam znajdujemy Draxa i zabijamy szaleńca.

Nagroda: —

Doświadczenie: —

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.13 Paczki dla kowala

Zadanie wymienne z 1.3.14 (tj. jeśli nie weźmiemy teraz, to dostaniemy w drugim rozdziale). Udajemy się do Jana, który powie nam, że chwilę temu wysłał Brutusa z dostawą i że zazwyczaj chodzi dookoła bagna (a nie obok chaty Cavalorna). Udajemy się więc tą samą ścieżką i spotykamy martwego Brutusa (mapa TODO) zabitego przez orkowego psa (i chrząszczal!). Zabijamy zwierzę, rabujemy trzy paczki i wracamy do Dobara.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: +300+100(Jan) = +400 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.14 Ziele dla kowala

Zadanie wymienne z 1.3.13 (tj. jeśli nie weźmiemy teraz, to dostaniemy w drugim rozdziale). Dobar potrzebuje czegoś do palenia. Oczywiście dostaniemy je od Dicka. Jednakże najpierw musimy zakończyć zadanie 1.3.5.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.15 Wilki

Główne zadanie, jeśli chcemy zostać myśliwym. Trzeba przynieść Gestathowi 3 skóry: zwykłego, czarnego i lodowego wilka. Po rozmowie z Gestathem zatrzyma nas Hunt i

zaproponuje, że odsprzeda nam skórę lodowego wilka. Być może warto ją kupić - nie ponosimy przez to żadnych konsekwencji. Czarne wilki można spotkać pod wulkanem lub w drodze do obozu wypadowego. Te pierwsze można zwabić do Kortha podczas wykonywania zadania ??. Drugie oczywiście do myśliwych w obozie wypadowym. Warto zaznaczyć, że mając aktywne to zadanie, w razie oddawania skór Huntowi, bohater zostawia sobie po jednej skórze wilka z każdego rodzaju. Nie ma więc problemu, że Hunt zabierze nam skóry, które były potrzebne do tego zadania.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

1.3.16 Amulet Johny'ego

Hunt prosi o skombinowanie amuletu Johny'ego. Możemy go odkupić albo ukraść (kradzież kieszonkowa - min 16 punktów zręczności).

Nagroda: —

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.3.17 Sam w dzicy

Zadanie dostajemy od Kortha lub od Draala (jeśli znajdziemy go wcześniej) (TODO sprawdzić). Wyruszamy z Korthem w poszukiwaniu kolejnych zaginionych. Najpierw udajemy się z nim pod jedną ze starych wież, później do jednej z kopalń. Podczas gdy Korth zostaje na zewnątrz, my znajdujemy Draala. Przy wyjściu z kopalni pojawiają się dwaj orkowie, których zabijamy z pomocą łowcy orków. Odprowadzamy Draala do obozu myśliwych. Przy bramie rozmawiamy z Gothem, następnie Draal dziękuje za ratunek i zadanie się kończy. Nagroda: +2 zręczności

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +3 Myśliwi

1.3.18 30 sztuk pieczeni

Zadanie dostajemy od Teda. Jeśli przyniesiemy mu 30 upieczonych kawałków mięsa, sprzedza nam zbroję po niższej cenie. Myślę, że warto zająć się tym już na początku pierwszego rozdziału. Do smażenia na patelni potrzebny nam będzie węgiel, który możemy wykopać albo kupić u Engora. Nagroda: 10 ostrzych strzał, tańszy pancerz

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +3 Myśliwi

1.3.19 Pieczeń i stara receptura

Podczas wykonywania zadania 1.2.18 będziemy musieli skombinować pieczeń dla Gotha. Udajemy się do Snafa i przynosimy odpowiednie składniki.

1.3.20 Myśliwy i stara strzała

Zadanie pojawia się podczas wykonywania 1.2.18. Goth powie nam o myśliwym Jehenie, którego możemy spotkać w TODO mapa. Razem z Jehenem zabijamy trzy ścierwojady i wracamy do obozu. Zanosimy strzały Gestathowi a ten każde nam przekazać Jehenowi sto strzał. Nie musimy tego robić, możemy zatrzymać je dla siebie.

1.3.21 Ćwiczenia strzeleckie

Po rozmowie z Tabukiem w obozie wypadowym udajemy się w odpowiednie miejsce i strzelamy do tarczy. Mamy trzy strzały. Jeśli żadnym nie trafimy, zadanie jest nieukończone. Jeśli uda się nam trafić chociaż raz, to cokolwiek dalej się stanie, zadanie zaliczymy.

Nagroda: 10 strzał

Doświadczenie: +300 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.3.22 Kufry Ratforda

Zadanie dostaniemy, gdy kupimy u Ratforda przynajmniej (40?? TODO) wytrychów. Poprosi nas o przyniesienie mu zawartości trzech skrzyni. Pierwsza znajduje się przed przełęczą, a dokładniej na pobojuisku po wielkiej bitwie. Druga jest zapewne najtrudniejsza do znalezienia. Jest na górze między rozdrożem ścieżek prowadzących na bagno. Trzecia to skrzyneczka, w jeziorze przed dawnym Nowym Obozem. Wystarczy do niej podpływać a bohater ją zbierać. Ze wszystkimi skarbami wracamy do Ratforda.

Nagroda: Wytrychy sprzedawana x taniej

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

Rozdział 2

Nowe zagrożenie

2.1 Misje główne i inne

2.1.1 Nieznani

Główne zadanie rozdziału 2. Gdy pozabijamy paladynów renegatów i Marcosa, udajemy się do Gestatha, który prosi o przyjrzenie się dwójce ludzi dopatrzonych w kopalni z pełzaczami TODO mapa. Idziemy tam i zabijamy ich. Po zabiciu drugiego z nich, rabujemy mu zbroję. Jeden z bandziorów ma notatkę - czytamy ją. Wracamy do Gestatha, a ten wysyła nas, by dowiedzieć się więcej. Musimy dostać się do obozu bandytów. Po pierwsze - pokazujemy się im tylko w zbroi, którą zdarliśmy z mar- twego bandyty. Po drugie - dopóki nie dowiemy się, po co bandyci tutaj przybyli, nie idziemy do strażnika bramy, Monka, bo wyda się, że nie należymy do bandytów. Nad grobowcem Angara stoi Carry. Rozmawiamy z nim i dostajemy polecenie, aby udać się do Danny'ego, rybaka nad jeziorem obok Nowego Obozu (jest w chatkach rybackich). Idziemy tam i pokazujemy mu się bez zbroi bandyty. To okazja by wypytać o szcze- góły. Gdy już wiemy, że bandyci przybyli tu w celu gromadzeniu rudy i sprzedawaniu Rhobarowi II, że ich przywódcą jest Samuel, a ich statek ucierpiał ostrzelany przez orkowe armaty, możemy porozmawiać z Monkiem. Wchodzimy do obozu i uzyskujemy 70 reputacji. Przechodzimy do szefa grupy, która tu przebywa i rozmawiamy z nim. Okazuje się, że Nod szuka czegoś innego. Jest to amulet - Oko Świata. Wykonujemy zadania 2.4.5 i 2.3.4, łączymy u kowala Jana cały artefakt i udajemy się na klif. Po pokonaniu demona przechodzimy przez portal, zabijamy 'Nieznanego' i zabieramy mu Oko Świata. Po powrocie spotykamy Noda, który zabiera nam amulet. Zabijamy go i jego pobratymców. W obozie bandytów spotykamy Gestatha, który razem z innymi pozabijał bandziorów w obozie. Kończymy zadanie i rozdział drugi. Nagroda: —
Doświadczenie: +1000 exp
Reputacja: —

2.1.2 Miecz runiczny

TODO

Nagroda: Miecz runiczny
Doświadczenie: +500 exp
Reputacja: —

2.2 Zadania u łowców orków

2.2.1 Duchy

Zadanie dostajemy od Kerolotha podczas wykonywania misji TODO ???. Najpierw udajemy się na cmentarz łowców orków, gdzie zatrzymuje nas Gerold i proponuje wspólny atak na szkielety. Idziemy z nim i zabijamy kościotrupy. Następnie schodzimy do miejsca poniżej, z którego wg Gerolda nadeszli ożywieńce (TODO mapa). Spotykamy tam Mieczą, który zaprowadzi nas na bagno. Teraz sami musimy przedrzeć się przez całe bagno zabijając szkielety, błotne węże (warto wcześniej zabrać misję ??, aby móc zrobić ją już w drugim rozdziale, a nie dopiero w czwartym) i zombie. Obok truchła bagiennego smoka spotykamy Pana Cienia, Garrela, z którym musimy stoczyć walkę. W pobliżu znajduje się miecz runiczny (aktywuje zadanie 2.1.2). Z dobrymi wieściami wracamy do Kerolotha i dostajemy kolejny kawałek artefaktu.

Nagroda: kawałek artefaktu
Doświadczenie: +500 exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.2.2 Skałą o skałę

TODO

Nagroda: 120 szt. złota
Doświadczenie: +500 exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.2.3 Przygniła konstrukcja

TODO

Nagroda: 10 grogów
Doświadczenie: +500 exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.2.4 Orkowe posterunki

TODO

Nagroda: 400 szt. złota
Doświadczenie: +1000 exp

Reputacja: +6 Łowcy

2.2.5 Stare mapy

Godar prosi o znalezienie dwóch map. Obozu na Bagnie i Nowego Obozu. Pierwszą można znaleźć u martwego nowicjusza (ducha), który leży nad górką rzeką na styku z palisadą (TODO mapa). Mapę Nowego Obozu znajdziemy w skrzyni przed bramą do Nowego Obozu (tam gdzie w G2 siedzą Sylvio i Bulko) (TODO mapa).

Nagroda: projekt miecza bojowego

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +3 Łowcy

2.2.6 Głód, brzmi znajomo?

TODO

Nagroda: TODO ???

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +3 Łowcy

2.2.7 Stare mapy

Godar prosi o znalezienie dwóch map. Obozu na Bagnie i Nowego Obozu. Pierwszą można znaleźć u martwego nowicjusza (ducha), który leży nad górką rzeką na styku z palisadą (TODO mapa). Mapę Nowego Obozu znajdziemy w skrzyni przed bramą do Nowego Obozu (tam gdzie w G2 siedzą Sylvio i Bulko) (TODO mapa).

Nagroda: projekt miecza bojowego

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +3 Łowcy

2.3 Zadania u myśliwych

2.3.1 Wężowa skóra

W drugim rozdziale zatrzymuje nas Louis wygłaszaając motywacyjną gadkę i wspomina przy tym o miksturze piratów. W sprawie szczegółów musimy udać się do pirata Mieczka. Ten zaś każe nam przygotować: TODO. Z gotowymi składnikami przychodzimy do pirata, pijemy miksturę i cieszymy się wzrostem atrzybutów.

Nagroda: siła i zręczność +3

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

2.3.2 Poraniony przez wargi

W lesie pod jednym z drzew (TODO mapa) znajdziemy Teda. Biedak siedzi i krwawi, gdyż stoczył bój z wargami i nie może się ruszyć. Musimy udać się ścieżką dalej w las i zabić watahę. Szczególnie ważne jest odebranie jednemu z nich sakwy myśliwego z lekami. Wracamy do Teda i oddajemy mu odzyskaną sakiewkę.

Nagroda: amulet

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +3 Myśliwi

2.3.3 Zioła dla niewolników

W obozie bandytów znajduje się grupa niewolników, którym można pomóc. W nocy można nawiązać kontakt z jednym z nich, który prosi o przyniesienie mu roślin leczniczych (TODO sprawdzić) do kojenia ran. Aby ukończyć misję trzeba oczywiście to zrobić.

Nagroda: 4 esencje lecznicze

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +1 Myśliwi

2.3.4 Psikusy bandytom!

TODO

Nagroda: —

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

2.4 Zadania u bandytów

2.4.1 Małe kłamstwa, duże kłamstwa

TODO

Nagroda: Bam od tej pory będzie sprzedawał zbroję bandyty

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.4.2 Sakwa bandyty

Rabon, bandyta stojący na strażnicy prosi o przyniesienie sakiewki, która wypadła mu. Sakiewka leży poza obozem bandytów (TODO zdjecie). Zadanie można rozwiązać na dwa różne sposoby: Albo oddamy Rabonowi sakiewkę albo otworzymy ją i znajdziemy

w niej bryłki rudy. Po krótkim dialogu z bandytą następuje pojedynek. Aby kontynuować rozwój zadania, musimy go wygrać, a następnie oddać rude Rabonowi, gdy ten tego zażąda. Wchodzimy z Rabonem w układ, w którym rzekomo mamy przynosić rudę od renegatów, którzy prowadzą własne wykopaliska. Udajemy się w ustalone miejsce i strażnikowi podajemy odpowiednie hasło (TODO jakie hasło). Wewnątrz spotykamy Rabona, który chciał się nas pozbyć wraz ze swoimi koleżkami. Zabijamy go i wracamy poinformować o tym Fruta.

Nagroda: ??? TODO

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +5 lub +5+10=+15 Bandyci

2.4.3 Nowy niewolnik do obozu

Jednym z zadań do wykonania, aby uzyskać dostęp do szefa jest przyprowadzenie niewolnika z innej kopalni. Udajemy się do jaskini pod wodospadem, gdzie spotykamy Gobby'ego. Aby z nim pogadać, musimy mieć założoną zbroję bandyty oraz mieć w ekwipunku specjalne pismo od Fruta ("Papier dla Gobby'ego"). Zabieramy ze sobą Grimesa i gdy oddalimy się już trochę, rozmawiamy z nim. Potem prowadzimy go do Fruta i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +15 Bandyci

2.4.4 Wilcza wataha

Monk chętnie przekona się, czy nasz bohater jest dość pomocny, zabierając nas ze sobą na polowanie. Nie jest to jednak zwykłe zbieranie doświadczenia użyczając się kimś innym, ponieważ musimy zabić przynajmniej połowę wilków! (TODO : Ile dokładnie? liczba)

Nagroda: —

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.4.5 Niedostępny klif

Jedno z wiodących zadań w rozdziale drugim. Po rozmowie z szefem bandytów i przeczytaniu pisma ze stołu, musimy udać się w poszukiwanie wszystkich kawałków artefaktu. Znajdziemy je w kryptach podobnych do tej, w której siedzi Nod. Koneserzy Gothic nie powinni mieć problemu z ich wyszukaniem :) (TODO mapa) W pobliżu krypt 1 i 2 znajdziemy gdzieś na ziemi zwój przyzywający odpowiedniego strażnika artefaktu (TODO: instancja kodu). Używamy go, rozmawiamy z przyzwańcem i zabijamy. W jego ekwipunku znajdziemy klucz otwierający drzwi do krypty. TODO nie chce mi się pisać, trochę to zmienić, dla kazdego artefaktu napisac osobno

Nagroda: —

Doświadczenie: +1000 exp

Reputacja: —

2.4.6 Pomścić orka

Gdy już możemy pogadać z orkiem (tj ukończymy zadanie 2.4.10), TODO

Nagroda: —

Doświadczenie: +400+100=500 exp

Reputacja: +10(+5)=15 Bandyci

2.4.7 Tyran

Gdy pogadamy z jednym z niewolników (tym z zadania 2.3.3), powie nam, że widział kłotnie Fruta i Monka. Gdy pójdziemy do Monka okaże się, że to przez niezmienianie się na warcie. W zadaniu wystarczy pobić Monka, pobić Fruta i tyle.

Nagroda: 100 szt. złota

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.4.8 Zguba

Domenic zgubił swoją kuszę. Trzeba udać się troszkę dalej w mały las i ją odzyskać. (TODO mapa)

Nagroda: 130 szt. złota

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.4.9 Gin

Podczas wykonywania zadania 2.4.3 można nawiązać bliższą znajomość z Gobbym. //
TODO

Nagroda: —

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +5 Bandyci

2.4.10 Na ratunek owcy

W obozie za namiotem znajdziemy Perrota. Poprosi nas o kilka drobiazgów. Po pierwsze musimy zaprowadzić jego owieczkę Moly do jego laboratorium (TODO mapa) (daje nam też klucz do drzwi). Zabieramy więc owcę ze sobą (poprzez nawiązanie dialogu

i prowadzenie) i udajemy się w wyznaczone miejsce. Tam zostawiamy owieczkę (poprzez nawiązanie dialogu). Warto zabrać stamtąd kilka baranich kiełbas, bo drugą kwestią, którą musimy rozwiązać jest właśnie zgromadzenie baraniny. Resztę mięsa znajdziemy w kufrach bandytów, jednak możemy je otwierać tylko w nocy! (TODO ktore dokładnie godziny?)

Nagroda: mówi, jak pogadać z VanGanem

Doświadczenie: +100+400=500 exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.4.11 Główka orka

Zanim będziemy mogli porozmawiać z VanGanem, musimy zabić Donksa (bandyty obok Carry'ego). Zaproponuje on całkiem inne rozwiązanie i postąpienie jak człowiek, a nie jak zdrajca gatunku. To od nas zależy, co wybierzemy.

Nagroda: 300 szt. złota

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +5 Bandyci

2.4.12 Płyn na owady

TODO

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: +400 exp

Reputacja: +5 Bandyci

Rozdział 3

TODO

3.1 Misje główne i inne

3.1.1 Wojna

Wiodąca misja rozdziału trzeciego. Keroloth prosi nas o zorganizowanie miejsca do przegrupowania sił, aby nie narażać obozu na niebezpieczeństwo. Jeśli Will zna takie miejsce, to może je zasugerować. Kiedy Will zna takie miejsce? Wtedy, gdy był w okolicach Twierdzy (kanion trolli), czyli jeśli się tam jeszcze nie było, to należy się tam udać. Gdy już dojdziemy z Kerolothem na miejsce, to dostaniemy kolejne zadania: TODO

Nagroda: ??? TODO Doświadczenie: $+100 + 200 + 300 + 1000 = +1600$ exp
Reputacja: +2 Łowcy (uratowanie kopacza), +4 Łowcy (+4 bitwa pod twierdzą) +4 Łowcy (zakończenie misji)

3.1.2 Pomoc strzelców

Keroloth prosi o zaniesienie wiadomości do Gestatha. Ten z kolei powie, że musimy załatwić każdego samemu. W tym celu należy wykonać zadania: TODO

Nagroda: 250 szt. złota, teleport do twierdzy
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: +4 Łowcy

3.1.3 Ostrze Ducha

Cat-San, duch w górskiej fortce powie nam, że otworzy bramę dalej, tylko jeśli przyňiesiemy mu jego ostrze. Broń znajduje się w skrzyni na skale TODO Nagroda: ??? TODO
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: —

3.2 Zadania u łowców orków

3.2.1 Wyposażenie do twierdzy

Keroloth poprosi o przyniesienia kilofów, pił i młotów, aby mieć narzędzia do wzmocnienia twierdzy. Całość znajdziemy w małej chatce (magazynie) na prawo od wejścia do obozu łowców orków (brama od strony zamku).

Nagroda: 80 szt. złota

Doświadczenie: +500 exp

Reputacja: +2 Łowcy

3.2.2 Święcenie grobów

Udar poprosi o poświęcenie grobów poległych żołnierzy. Dostajemy także mapę. Udamy się do Brona w celu zakupienia wody święconej i biegamy po całej Górnicy Dolinie. (Poniżej znajduje się mapa z naniesionymi grobami bonusowymi. TODO) Kilka trudniejszych grobów do znalezienia na screenach poniżej: TODO

Nagroda: 250 szt. złota lub 10 ekstraktów leczniczych i 5 esencji leczniczych

Doświadczenie: +500 + 15*100 = 2000 exp

Reputacja: +5 Łowcy

3.2.3 Problem w kopalni

Zadanie dostajemy od kopacza Daniela. Od trzeciego rozdziału otworzona jest krata do kopalni paladyna Silvestra. Mamy wejść do środka i zabić samca pełzaczy.

Nagroda: mikstura sily lub zręczności

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +4 Łowcy

3.2.4 Zaginiony patrol

Zadanie dostajemy, gdy należymy do obozu łowców orków. Musimy odnaleźć patrol, który miał przebywać w jaskini od południowej strony obozu (jaskinia z Nekiem G1). Idziemy na miejsce, oczywiście nikogo tam nie zastaniemy. Udamy się na płaskowyż nad jaskinią (Hosh-Pak G2) i spotykamy jednego z łowców. Możemy pomóc mu odszukać rzecz, którą potrzebuje (TODO: jaką? screen). Następnie udajemy się do reszty łowców, którzy przebywają obok mostu po północnej stronie zamku, gadamy z szefem, odpieramy atak nieumarłych i kończymy zadanie.

Nagroda: ??? TODO

Doświadczenie: +200 exp

Reputacja: +1 Łowcy (za pomoc w odszukaniu notatki)

3.2.5 W poszukiwaniu nieumarłej bestii

Po ataku nieumarłych, udajemy się z Mattem śladem nieumarłej bestii. Kierunek -> przełącz. Na miejscu pobojowiska po wielkiej bitwie, Matt zatrzymuje się i mówi, że byśmy wspięli się na płaskowyż na górze. Tam spotykamy dwie bestie. Po uderzeniu jednej z nich i upływie kilku sekund, pojawia się Matt i pomaga je zabić. Po walce następuje krótki dialog i udajemy się pod skały, aby porozmawiać z 'Nieznanym'. Po krótkiej rozmowie ten znika, a my schodzimy do kopalni poniżej by tam znaleźć martwego Matta. Pojawia się raz jeszcze 'Nieznanym' i kończymy zadanie. TODO screeny pokazujące miejsca

Nagroda: ??? TODO

Doświadczenie: ??? TODO

Reputacja: ??? TODO

3.2.6 Hełmy odeszłych żołnierzy

Jan prosi o znalezienie hełmów rycerzy. Aby zebrać hełm, wystarczy do niego podejść a Will sam zegnie się i zbierze hełm. (3 są na polu bitwy, 2 w kopalni Silvestra, 1 w kopalni Fajetha (Draala)) 5 hełmów oddajemy Janowi, jeden jest dla nas. (TODO mapa).

Nagroda: pierścień życia TODO

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +4 Łowcy

3.2.7 Presja czasu

TODO

Nagroda: —

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.3 Zadania u łowców orków

3.3.1 Jaszczuroludzie

W tej misji udajemy się do Nowego Obozu, który jest ostatnim zbiorowiskiem jaszczuroludzi. Naszym zadaniem jest znaleźć coś, co wskazuje na ich pakt z orkami. Poszczególne wpisy w dzienniku powinny ułatwić nam zadanie. (TODO screen z zaznaczoną ścieżką (widok z góry) jak to przejść + gdzie są wpisy + zaznaczyć gdzie jest kamashi i ugosh). Po znalezieniu skrzyżowanych mieczy, wracamy do Benito. Ten nie ma wątpliwości, że trzeba ich wyeliminować. Wykonujemy więc zadania dla Eraka i Kivo (TODO: referencje do nich!), a następnie we czwórkę wyruszamy na bój. Po zabiciu Kamashiego i Ugosha (ich położenie zaznaczone jest na mapie), kończymy misję.

Nagroda: —
Doświadczenie: +300+700 = 1000 exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.2 Orkowa Zguba

TODO

Nagroda: —
Doświadczenie: ???
Reputacja: ???

3.3.3 Dziwne topielce

Vachut chce wybrać się na polowanie. Udajemy się z nim do jaskini pod wodospadem, gdzie spotykamy sześć stworów. Zabijamy je i kończymy zadanie. Nagroda: 6 skór czarnych wilków
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.4 Grupa żarłoków

Zadanie inspirowane trochę przyniesieniem mięsa kucharzowi w Silden (Gothic 3). Tym razem to Erak prosi o zapasy mięsa. Nieważne, czy przyniesiemy mu 50 sztuk surowego, czy 50 pieczonego, czy w sumie będziemy mieli ponad 50 sztuk jakiegokolwiek mięsa, to myśliwy weźmie i podziękuje.

Nagroda: —
Doświadczenie: +500 lub +700 (TODO kiedy?) exp
Reputacja: +2 Myśliwi

3.3.5 Czystki

Kilku bandytów zwiąło myśliwym, gdy ci wdarli się do obozu. Musimy ich odnaleźć i pozabijać. Gdzie ich szukać? Wszystkich znajdziemy w chatce rybaka Danny'ego. (TODO wymienić ich instancje)

Nagroda: 1 eliksir, 2 ekstrakty i 2 esencje lecznicze
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.6 Noga

Arana boli nogą i nie uda się do Twierdzy, dopóki mu nie pomożemy. Z pomocą przychodzi Kirgo i jego mikstura przeciwbolewska. Jednak do jej sporządzenia alchemik

potrzebuje ośmiu żabich korzeni. Znajdziemy je nad rzeką, szczególnie przy pniach świętych drzew. Z gotową miksturą udajemy się do Arana i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +2 Myśliwi

3.3.7 Przetrząsnąć namioty

Aran każe nam również przyjrzeć się orkowym namiotom od południowej strony zamku. W chacie z desek znajdziemy liścik, który oddajemy myśliwemu. Nagroda: —

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.8 Pierścienie wierności

Idziemy w stronę górskiej twierdzy (kamienny smok G2, Lester i kamień ogniskujący G1). Tam znajdujemy Ammanna, z którym przebijamy się przez grupę orków. Następnie wchodzimy sami do środka (parter) i udajemy się w standardowe miejsce, czyli do komnaty za regałem, który przemieszcza przełącznik w jednej z sal. Tam w którejś skrzyni znajdujemy pierścienie. Jeśli mamy gildię 'myśliwy', to trzeba będzie jeszcze rozdać je wszystkim myśliwym, którzy będą przebywali w Twierdzy.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700 exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.9 Podłe gady

Gdy będziemy w okolicy obozu wypadowego myśliwych, w trzecim rozdziale podbiega do nas strażnik. Mówi, że z chwilą odejścia Eraka, mają problemy z zębaczami. Przychodzimy do niego w nocy (TODO która do która godzina?) i obejmujemy wartę. Należy nie odchodzić z posterunku. Spokojnie, czas płynie kilka razy szybciej. Pojawia się pierwsza grupa zębaczy, następnie druga a za trzecim razem podbiega do nas myśliwy, który zleca zadania i wskazuje na rannego zębacza. Śledzimy go, a on doprowadza nas do gromady tych bestii. Zabijamy wszystkie. Możemy również zabrać ich jaja i wracamy do myśliwego.

Nagroda: ??? TODO

Doświadczenie: +100 +(500 lub 700) exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.10 Ulepszenie pancerzy

Jeśli gramy po stronie myśliwych, to Gestath poprosi nas o pomoc kowalowi. Dobra powie nam o tym, że wysłał Jehena. Udajemy się we wskazanym kierunku, a następnie

wykonujemy misję (TODO referencja). 'Fanty' z tamtej misji przynosimy Dobarowi, ale należy przynieść mu i tak kilka skór orkowych psów, o które prosił.

Nagroda: 400 ostrzych strzał
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.3.11 Pościg za cieniostworem

Zadanie wewnętrz zadania (TODO referencja). Spotykamy Jehena i w nocy udajemy się na polowanie. Całość wędrówki przedstawia mapa poniżej. (TODO mapa + TODO screen gdzie ta kość).

Nagroda: —
Doświadczenie: $+100+200+400=700$ exp
Reputacja: +2 Myśliwi

3.3.12 Gonitwa, krew i łuski

Kontynuacja zadania (TODO referencja). TODO

Nagroda: —
Doświadczenie: +700 exp
Reputacja: +2 Myśliwi

Rozdział 4

TODO

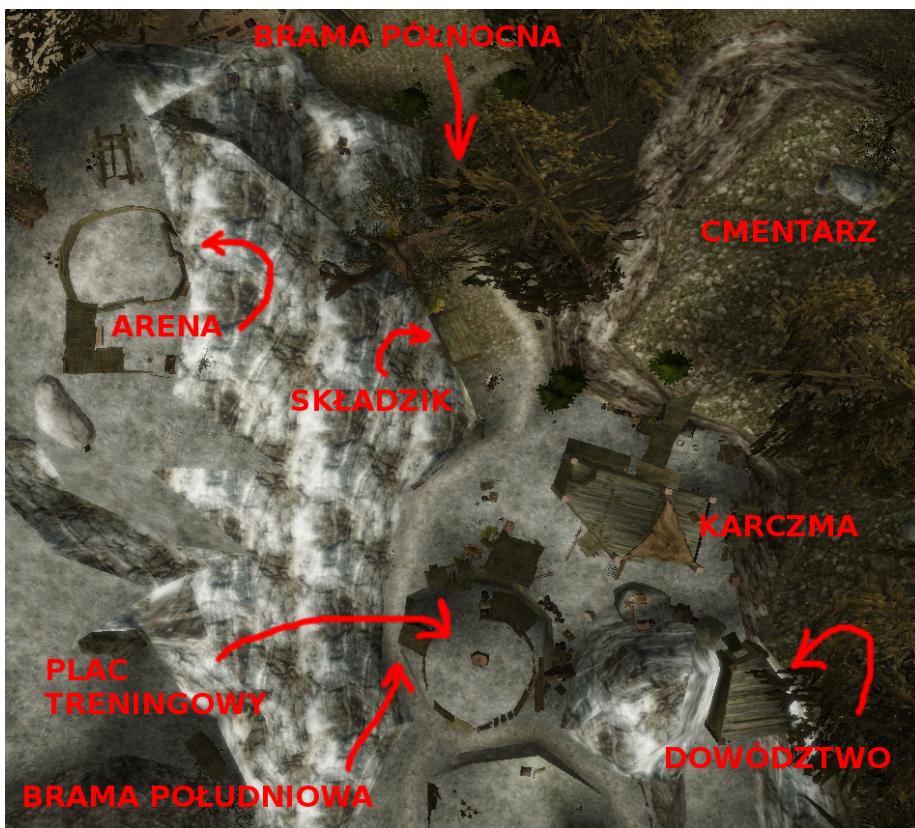
4.1 Misje główne i inne

4.1.1 Przyzwać bogów



Rysunek 4.1: Obozy i ludzie

1. Obóz łowców orków
 2. Obóz myśliwych
 3. Obóz wypadowy myśliwych
 4. Obóz bandytów
 5. Kopalnia
 6. Twierdza
 7. Obóz orków na plaży
 8. Chatka rybaka bandyty
- A. Miecz - za wieżą
- B. Gobby - pod wodospadem
- C. Daniel



Rysunek 4.2: Obóz łowców orków



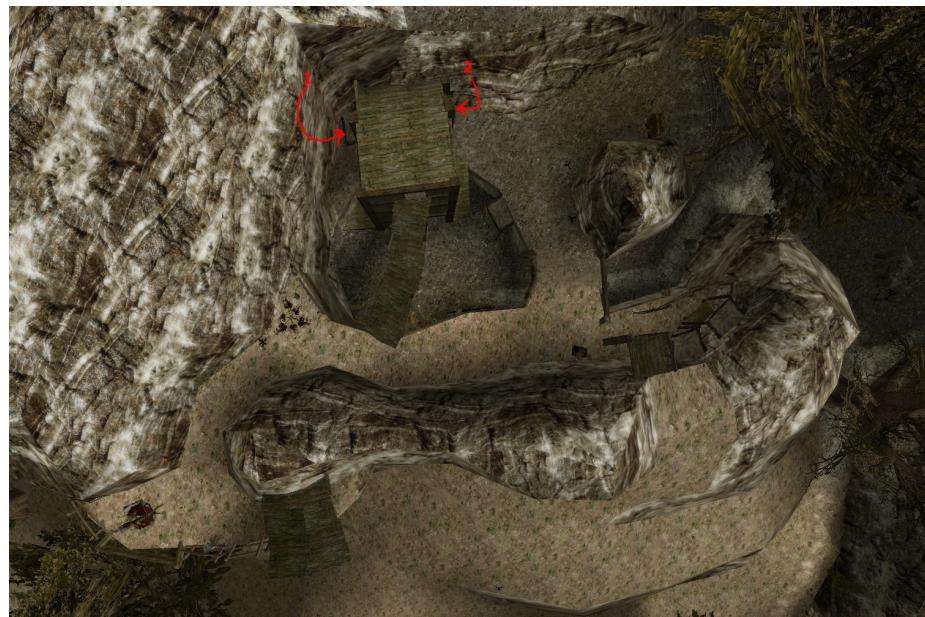
Rysunek 4.3: Obóz łowców orków - miejsca 1

1. Skrzynia z zapasami Brona



Rysunek 4.4: Górnica Dolina - miejsca 1

1. Jaskinia z orkami wygnańcami (misja od Kerolotha)
2. Grobowiec z ożywieńcem i świętym płomieniem (grobowiec Angara)
3. Jaskinia Lensa



Rysunek 4.5: Obóz myśliwych - miejsca 1

1. Klucz do schowka myśliwych (na beczce)
2. Schowek myśliwych