

I.	WPROWADZENIE.....	5
II.	PRADAWNI	5
1.	<i>Dziwne Poszukiwania</i>	5
2.	<i>Tajemniczy Rycerz</i>	5
3.	<i>Pradawni i Droga Siedmiu Kroków</i>	6
4.	<i>Podziemny Świat</i>	8
5.	<i>Dowody</i>	8
6.	<i>Pakt Ze Smokiem</i>	9
III.	OBÓZ KOŁO KOPALNI.....	10
1.	<i>Dwanaście Piw Dla Komara</i>	10
2.	<i>Przyjęcie Do Obozu Koło Kopalni</i>	10
3.	<i>Przebranie Kopacza</i>	10
4.	<i>Rosół Dla Radiego</i>	10
5.	<i>Ziele Dla Corina</i>	10
6.	<i>Joint Dla Gorth`a</i>	11
7.	<i>Łowcy Orków</i>	11
8.	<i>Ekwipunek Siekacza</i>	11
9.	<i>Skrytka Kopaczy</i>	11
10.	<i>List Morghara</i>	12
11.	<i>Dziwna Jaskinia</i>	12
12.	<i>Kłopotliwy Kucharz</i>	12
13.	<i>Nowy Kucharz</i>	12
14.	<i>Jedzenie Dla Kowala Sanda</i>	12
15.	<i>Muzyk</i>	13
16.	<i>Problem Verdona</i>	13
17.	<i>Lekarstwo Dorma</i>	13
18.	<i>Głodni Kopacze</i>	13
19.	<i>Zaginiony Strażnik</i>	13
20.	<i>Nauka Pierwszego Kręgu Magii</i>	13
21.	<i>Atak Na Bandytów</i>	14

22.	<i>Problem Z Gadami</i>	14
23.	<i>Monopol Na Bimber</i>	14
IV.	STARY OBÓZ	15
1.	<i>Pomóc Diego</i>	15
2.	<i>Spotkanie</i>	15
3.	<i>Wino Dla Halldora</i>	16
4.	<i>Szewc Fiska</i>	16
5.	<i>Przemyt Rudy</i>	16
6.	<i>Zaginieni Kopacze</i>	17
7.	<i>Obóz Strażników</i>	18
8.	<i>Konwoje</i>	18
V.	NOWY OBÓZ	19
1.	<i>Nowy Almanach</i>	19
2.	<i>Kamień Z Kanionu Trolli</i>	19
3.	<i>Kowal Argorn</i>	19
4.	<i>Ostrzenie Mieczów i Toporów</i>	20
5.	<i>Ulepszenie Zbroi</i>	20
VI.	OBÓZ BRACI	20
1.	<i>Rozejm</i>	20
VII.	PRZEMYTNICY	21
1.	<i>Obóz Przemytników</i>	21
2.	<i>Dostawca Rudy</i>	22
3.	<i>Pomóc Servinowi</i>	22
4.	<i>Poszukiwanie Skarbów</i>	23
5.	<i>Rogi Na Sprzedaż</i>	23
VIII.	FANATYCY	24
1.	<i>Przyjęcie do Obozu Fanatyków</i>	24
2.	<i>Kusza Atariusza</i>	24
3.	<i>Patrole</i>	24
4.	<i>Pierścień Pradawnych</i>	24
5.	<i>Odnaleźć Pradawnych</i>	25

IX.	ŁOWCY ORKÓW	25
1.	Łowcy Orków	25
2.	Sprowadzić Yrpena.....	25
3.	Droga Do Świątyni Śniącego.....	25
X.	ZADANIA POBOCZNE	26
1.	Alchemik.....	26
2.	Dziwny Eremita.....	27
3.	Porwanie	28
4.	Starożytna Arena	29
5.	Towarzysz.....	29
6.	Ork Renegat.....	29
7.	Zbuntowany Sługa	29
8.	Pożeracz Dusz	30
XI.	NAUCZYCIELE.....	31
1.	Pradawni	31
2.	Obóz Przed Kopalnią	31
3.	Stary Obóz	31
4.	Nowy Obóz	31
5.	Obóz Bractwa	31
6.	Obóz Fanatyków	32
7.	Przemytnicy	32
8.	Łowcy Orków	32
XII.	KUPCY	32
1.	Obóz Przed Kopalnią	32
2.	Nowy Obóz	32
3.	Fanatycy	32
4.	Przemytnicy	33
5.	Łowcy Orków	33
6.	Różni.....	33
XIII.	KOMBINACJE ZAMKÓW W SKRZYNIACH.....	33
1.	Kolonia Karna	33

2. WYSPA URIZIELA	34
XIV. KODY.....	34
<i>Pierścienie i amulety:</i>	<i>34</i>
<i>Pierścienie i amulety (złote i srebrne) i inne przedmioty:.....</i>	<i>35</i>
<i>Broń 1H:</i>	<i>35</i>
<i>Broń Dystansowa:.....</i>	<i>40</i>
<i>Zbroje i Hełmy:</i>	<i>41</i>
<i>Magia i Kryształy:</i>	<i>42</i>
<i>Napoje:.....</i>	<i>43</i>
<i>Trofea:.....</i>	<i>44</i>
<i>Pisma:</i>	<i>44</i>
<i>Klucze:</i>	<i>45</i>
<i>NPC:</i>	<i>46</i>
<i>Potwory:.....</i>	<i>49</i>

I. WPROWADZENIE

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma lasami... Wróć, to nie ta bajka. To chyba będzie ta. Dawno, dawno temu, było sobie królestwo, które nękał smok... Co?? Ta też nie? Teraz to już na pewno właściwa. Jesteś Bezimiennym skazańcem, który został wtrącony do Kolonii Karnej. Twoim celem jest zniszczenie magicznej bariery i wydostanie się na wolność. Mroczne Tajemnice utrudnią i urozmaicą to zadanie. Mod ten całkowicie zmienia Kolonię Karną znaną z podstawowego Gothica. Dodaje nowe obozy (a co za tym idzie, także nowe zadania i NPC oraz nowe przedmioty), nowe lokacje i wątek główny Mrocznych Tajemnic. Zmienia także w mniejszym bądź większym stopniu istniejące obozy oraz wątek główny. Jeszcze przerobiony został całkowicie koncert In Extremo w drugim rozdziale. Trwa nieco dłużej, więc polecam postać pod sceną. Naprawdę się to opłaca. Co dokładnie jeszcze zmienia, to musicie odkryć sami. Ponadto w tej solucji nie ma opisanych niektórych rzeczy. Życzymy miłej zabawy.

The PoziomkaZ

II. PRADAWNİ

1. Dziwne Poszukiwania

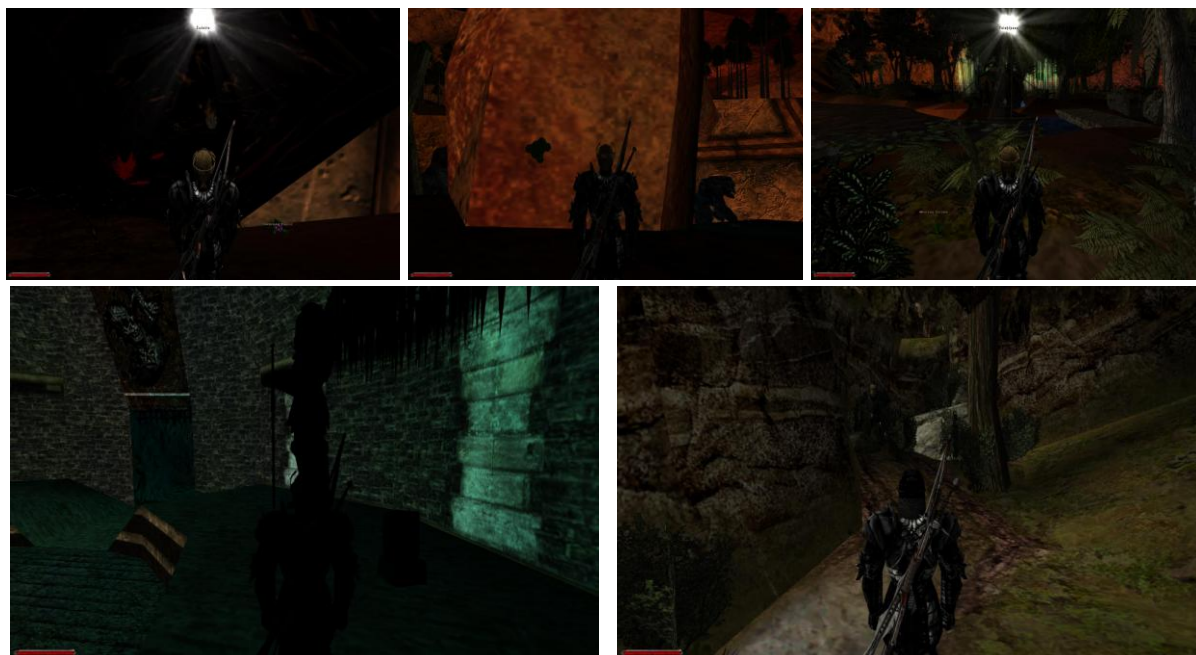


Zadanie to daje nam Gardhar z Obozu Koło Kopalni. Stoi przed dużą katapultą (lewy screen). Musimy udać się na terytorium orków, a konkretnie w okolice wieży Xardasa. Tam obok jeziora jest jaskinia strzeżona przez 2 Orki-Elity (prawy screen). Wewnątrz zabijamy trutnie i zabieramy kryształ leżący na ziemi. Używamy teleportu, który dał nam Gardhar i oddajemy kryształ. Czekamy ok. 2 dni i otrzymujemy teleport do Pradawnych. Możemy też wypytać się go o jego historię. Zadanie kończy się kiedy wychodzimy od Pradawnych na powierzchnię i mówimy Gardharowi, że spotkaliśmy Pradawnych.

2. Tajemniczy Rycerz

Zadanie to rozpoczyna się w momencie użycia kryształu od Gardhara. Po wylądowaniu w komnacie, aktywuje automatycznie się rozmowa z martwym Paladynem. Jak się ona skończy, przygotuj się na ciężką walkę. Zadanie się kończy podczas rozmowy z Algirionem na różne tematy. Patrz zadanie „Pradawni”.

3. Pradawni i Droga Siedmiu Kroków



Tutaj opiszę jak dojść do Pradawnych. Po pokonaniu Paladyna, naciskamy przycisk na każdym z czterech grobowców. Spowoduje to otwarcie kraty. Teraz trzeba wyrąbać sobie drogę do teleportu wśród umarłaków. Następna lokacja to jaskinia, w której jest teleport do Pradawnych. Eliminujemy wszystko na swojej drodze. W pewnym momencie przechodzimy przez drewniany mostek wiszący nad jakimś zbiornikiem wodnym. Po prawej jest zakratowane przejście, które otwiera przełącznik na ścianie po twojej lewej. Na wprost zejście na dół, gdzie czatuje Nieumarły Cieniestwór. W rogu jest kilka lodowych strzał i łuk. UWAGA!!! Tutaj występuje jeden z dwóch bugów, których nie udało się wyeliminować. Otóż mając strzały w inwentarzu, nie można używać normalnych łuków. Żeby łuki działały normalnie, należy te strzały wyrzucić. Tak czy inaczej wybieramy to przejście, które było zakratowane. I znowu kosimy umarłaków. Przeskakujemy nad dziurą i zabijamy Strażnika Portalu. Tutaj jest widoczna ścieżka prowadząca na dół. Zanim jednak zejdziesz na dół, należy zapisać grę najlepiej w oddzielnym slotcie. Tutaj występuje drugi Bug. Otóż w okolicach teleportu gra lubi się wyłączać. Aby tego uniknąć, należy ostrożnie zejść na dół, zaatakować jakiegoś trutnia z dystansu i cofać się do miejsca, w którym robiło się sejsja. To spowoduje, że odciągnie się znaczną część trutni i pełzaczy. Dzięki temu będzie można bezpiecznie się poruszać. Po oczyszczeniu tej części lokacji po lewej można zobaczyć cel wędrówki czyli teleport. Natomiast po prawej, można nabić sporo doświadczenia i zebrać niezły ekwipunek. Przygotuj się na legiony trutni i jadowitych pełzaczy. Na samym końcu można ubić mamuszkę trutni, wziąć jej wnętrzności i zjeść je. Przy okazji zebrać wszystko co jest wokół niej. Teraz udajemy się do teleportu.

Na samym początku przywita nas smok, potem Pradawny o imieniu Algirion. Idziemy do Ken'Udza i rozmawiamy z nim. Następnie gadamy z Algirionem m. in. o Drodze Siedmiu Kroków. Ten powie nam, aby przeczytać księgę Illuminati leżącą na stole obok niego. Czytamy ją i idziemy do Sheer'Ghara. Ten coś tam gada i atakuje Bezimiennego. Potem znowu do nas zagaduje. Odwiedzamy Flad'Naga, ale ten nie wykazuje zbyt wielkiej chęci pomocy. Rozmawiamy z Algirionem i później znowu z Flad'Nagiem. Wybieramy kolejno opcje:

1. „Wiara w przyjaciół czasami przyćmiewa prawdę o nich.”
2. „Ja też poznałem gorzki smak zdrady.”
3. „Ja pragnę jedynie... wolności.”

Na końcu idziemy do Balaiaretha. Ten zleca nam przyniesienie krwi Ognionoścy. Teraz czas na Eli'Ne. Ta prosi nas o przyniesienie 3 roślin: Ciernista Paproć (lewy górny screen), Nocny Aloes (środkowy górny screen) i Mroczny Szczaw (prawy górny screen). Jako nagrodę możemy wybrać dobry pierścień lub noc z Eli'Ne. Można się przespać 3 dni i pójść do Ostroklów. Teraz powinna tam znajdować się Eli'Ne. Następnie czas na walkę z Nekromantą. Zakończenie jest różne w zależności od wybranej poprzedniej nagrody.

UWAGA!!! TUTAJ WYBIERA SIĘ PO CZYJEJ STRONIE SIĘ POWOŁAĆ. INNOSA LUB BELIARA.

Rozmawiamy z Eli'Ne o Pradawnym Potworze. Do wyboru są dwie opcje:

1. Że Bezimienny podziwia te potwory.
2. Powiedzenie prawdy o tym, że Balaiareth chce krwi Ognionoścy.

Jeśli wybrało się opcję nr 1, to wybrało się drogę Beliara, jeśli opcję nr 2, to idziemy ścieżką Innosa.
ŚCIEŻKA INNOSA

Rozmawiamy z Sheer'Gharem, potem z Algirionem i idziemy do Flad'Naga po fałszywą krew.

Dajemy ją Balaiarethowi. Ten znika i na odchodnym daje klucz. Potem rozmawiamy z Ken'Udzem.

Poleci nam znaleźć mistrza. Mamy do wyboru Sheer'Ghara i Algiriona. Sheer'Ghar jest dla tych co wolą być wojownikiem, a Algirion dla Magów. Po wyborze wracamy do Ken'Udza i zacznie zadawać zagadki. Oto odpowiedzi:

1. Cień.
2. Śmierć.
3. Mrok.

Potem idziemy porozmawiać ze swoim mistrzem. Niezależnie od tego, kogo wybraliśmy, dają to samo zadanie: przynieść Kryształ Zwycięzców. Jak go zdobyć jest opisane w zadaniu „Starożytna Arena” na stronie. Potem idziemy do Ken'Udza i tutaj zaczyna się zadanie „Dowody”. Żeby się wydostać od Pradawnych należy użyć przycisku znajdujący się w komnacie, w której rozmawialiśmy ze smokiem (lewy dolny screen). Wydostajemy się na powierzchnię i wykonujemy zadania „Starożytna Arena” i „Dowody”. Wracamy do Ken'Udza, ale wkrótce sługi Beliara atakują świątynię Pradawnych. Po pozbyciu się wszystkich wrogów rozmawiamy z Algirionem i można porozmawiać także z Sheer'Gharem. **UWAGA!!!** Tutaj najlepiej jest wykonać zadanie „Dziwny Eremita” (strona 27).

Musimy teraz znaleźć Balaiaretha. Ukrywa się w jaskini na terytorium orków (prawy dolny screen).

Otrzymanym kluczem otwieramy drzwi, po czym z nim rozmawiamy i zabijamy. Z jego ciała zabieramy teleport i używamy go. Przeniesie nas on do innego teleportu. Wchodzimy w niego i zaczyna się wielki finał. Eksterminujemy wszystkich wrogów i docieramy do smoka. Więcej szczegółów jest w zadaniu „Pakt Ze Smokiem”. Tak czy inaczej otrzymujemy teleport, który przeniesie nas przez zamkniętą bramę. Przebijając się przez zastępy orków dochodzimy do Uriziela, gdzie zabijamy go i z jego ciała zabieramy wszystko, łącznie z głową i teleportem. **UWAGA!!!**

PODCZAS WALKI Z URIZIELEM NIE MA ŻADNYCH BUGÓW. CHOĆ MOŻE TAK TO

WYGLĄDAĆ. Używamy teleportu i tam rozmawiamy z Awatarem Innosa i Synem Innosa. Na końcu wracamy do Pradawnych, rozmawiamy z naszym mistrzem i Ken'Udzem. I tutaj się kończy wątek główny moda. Dla jasnej strony mocy ☺

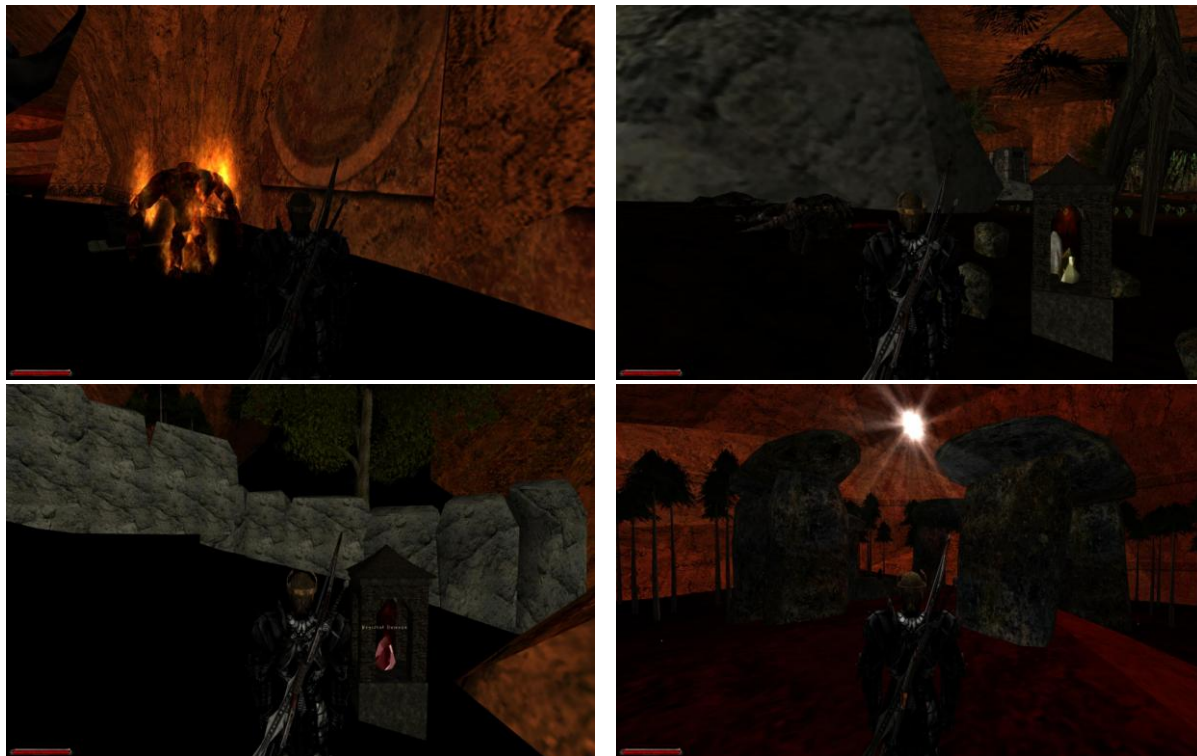
ŚCIEŻKA BELIARA

Okazuje się, że do zabicia Ognionoścy jest potrzebna broń o nazwie Dotyk Beliara. Jest on na ołtarzu wraz z jednym z 4 kluczy pilnowanego przez Kamiennego Strażnika. Po więcej szczegółów odsyłam do zadania „Podziemny Świat”. Zabijamy Ognioność i oddajemy krew Balaiarethowi. Po tym czynie Ken'Udz nas wygoni. Więc idziemy odszukać Balaiaretha. Ten zleci nam zdobycie Kryształu Zwycięzców. Po oddaniu kryształu, zabijamy go, używamy teleportu i idziemy wprost do Uriziela.

Podczas rozmowy uaktywnia się nowe zadanie. „Mroczny Arcymag”. Koniec końców, Uriziel umiera, a my się wzbogacamy o jego inwentarz. Używamy teleportu, który miał przy sobie i rozmawiamy z

Awatarem Innosa. Podczas tej rozmowy możemy z nim walczyć lub nie. Polecam opcję bez walki. Będzie łatwiej. I tak oto skończyliśmy wątek Pradawnych po stronie Beliarda.

4. Podziemny Świat



Zadanie to polega na wydostaniu się ze świata Eli'Ne. W tym celu musisz zabić 4 strażników i zabrać 4 klucze. Są to: serce Ognistego Strażnika (lewy górny screen), kryształ wśród Rozpruwaczy (prawy górny screen), kryształ wśród Trolli (lewy dolny screen) i kryształ na kamiennym ołtarzu, którego pilnuje Kamienny Strażnik (prawy dolny screen). Ze wszystkim wracamy do Eli'Ne. W zamian otrzymujemy teleport, który przeniesie nas do innego teleportu prowadzącego do siedziby Pradawnych.

5. Dowody



Po zdobyciu zaufania Pradawnych, Ken'Udz zleca Bezimiennemu znalezienie dowodów co tak naprawdę planują Magowie Wody. Udajemy się do Nowego Obozu i rozmawiamy z Cronosem, Nefariussem, Merdiarionem i Riordanem (wskazówki + doświadczenie). Dowody są 3. Prywatne zapiski Saturasa znajduje się w skrzyni Saturasa. Znajduje się pod mostkiem idąc do kopca rudy (lewy

screen). Almanach Odesłania w bibliotece Magów Ognia pod stołem i księga z formułą zaklęcia jest w jaskini nieopodal kamiennego kręgu w pobliżu zatopionej wieży Xardasa (prawy screen). Można też przeczytać wszystkie 3 księgi (dodatkowe doświadczenie). Wszystko oddajemy Ken'Udowi.
UWAGA!!! Na wykonanie zadania mamy 7 dni.

6. Pakt Ze Smokiem



Wejścia do zamku w którym przebywa Uriziel strzeże smok. Można albo go zabić, albo przynieść mu smocze jajo. Jajo znajduje się w jaskini przez Obozem Bractwa (screen). Chociaż lepszą alternatywą jest zabicie smoka. 2 razy więcej doświadczenia, krew i łuski smoka.

7. Mroczny Arcymag

To zadanie jest tylko dla tych co wybrali drogę Beliara. Po dotarciu do Uriziela ten zleca nam zabicie Ken'Udza i przyniesienie kryształu, który miał przy sobie. Jednak po oddaniu kryształu Uriziel atakuje Bezimiennego. Zabijamy go i po zadaniu.

III. OBÓZ KOŁO KOPALNI

1. Dwanaście Piw Dla Komara

Pierwsze zadanie dla Obozu Koło Kopalni. Daje je Komar po wcześniejszej dobrze poprowadzonej rozmowie. Aby je dostać przy pierwszej rozmowie należy wybrać jedną z dwóch opcji: „Przyszedłem pozabijać kilka osób.” lub „A co cię to obchodzi?”. Po tym mamy za zadanie przynieść Komarowi 12 piw w ciągu 2 dni. Zadanie proste.

2. Przyjęcie Do Obozu Koło Kopalni

Żeby przyłączyć się do Obozu należy zabić Królową Pełzaczy i zabrać jej jaja. Jak wszystko pójdzie dobrze, to Drake i Ingar (strażnik stojący przed wejściem do kopalni) powiedzą żeby iść do Kazzmira. Gadamy z Kazzmirem i już jesteśmy członkiem Obozu Koło Kopalni.

3. Przebranie Kopacza

Musisz zdobyć Spodnie Kopacza inaczej Carlos nie wpuści Bezimiennego do kopalni. Portki te można zdobyć wykonując zadania „Rosół Dla Radiego” (poniżej) i „Szewc Fiska” (strona)

4. Rosół Dla Radiego

Po lewej stronie bramy głównej stoi Cień Radi. Da nam Spodnie Kopacza jak ugotujemy mu rosół. Da nam przepis wg którego mamy upichcić zupę. Mając składniki idziemy do kotła i gotujemy zupę. Z zupą idziemy do Radiego i otrzymujemy upragnione portki. UWAGA!!! Rosół ten podnosi siłę o 2 punkty. Tak więc opłaca się dla siebie ugotować tyle rosółów ile się da.

5. Ziele Dla Corina

Obok karczmy Siekacza stoi palacz Corin. W rozmowie z nim jest wiele opcji do wyboru. Większość z nich prowadzi do walki. Opiszę tutaj tylko te wybory dzięki którym otrzymujemy od niego zadanie. Na początku należy nazwać go wspaniałym wojownikiem. Potem daje nam zadanie przyniesienia 30 Mroków Północy. Daje nam na to 1 dzień. Czekamy ten 1 dzień i po upływie tego czasu Corin powinien sam zagadać. W zależności od ilości Mroków Północy są 3 różne dialogi. Jak się ma 30, mniej niż 30 lub żadnego. Jak jednak da mu się te 30 sztuk, to w nagrodę otrzymujemy jednego jointa. Dodatkowo wtedy można go podpiąć pod zadanie „Problem Z Gadami”.

6. Joint Dla Gorth`a

Obok klatki przesiaduje spora gromada strażników. Jeden z nich Gorth prosi nas o danie mu mocnego ziele. Idziemy do Obozu Bractwa. Tam jest kupiec Fortuno. Ma on ziele, które potrzebuje Gorth. Nazywa się Bardzo Mocny Joint. Wracamy do Gortha, słuchamy dialogu i odbieramy nagrodę.

7. Łowcy Orków

Jeden z Łowców Orków o imieniu Traffix jest winien Siekaczowi rudę. Mamy go zabić i przynieść dowód jego śmierci. Jak do nich dojść, Siekacz dosyć dobrze to wyjaśnia. W obozie szukamy gościa i możemy albo go zabić i zabrać jego miśka, albo go kupić za 150 bryłek rudy. Z miśkiem wracamy do Siekacza. Można wytargować nieco lepszą nagrodę, ale nie należy przesadzać, bo nic nie dostaniemy.

8. Ekwipunek Siekacza



Siekacz prosi Bezimiennego o odnalezienie jego baseball'a i spodni. Baseball znajduje się w kryjówce Melkora (lewy screen). Miejscówka jest opisana w zadaniu „Dziwna Jaskinia”, a sposób dostania się do niej w zadaniu „Zaginieni Kopacze”. Spodnie znajdują się w komnacie Gomeza (prawy screen). Ze zgubami idziemy do Siekacza. Zobaczymy też jak te portki wyglądają.

9. Skrytka Kopaczy



Melkor zleca nam zadanie odnalezienia kryjówki kopaczy. Znajduje się ona pod rampą prowadzącą do katapulty (screen). Kopacze nie są tam przez cały czas. Można ich spotkać tylko w rannych godzinach. Będzie tam 3 kopaczy w tym kopacz Mark. 2 pozostałych można zabić lub podkablować Melkorowi.

Co prawda za zabicie ich jest lepsza nagroda, ale szczerze mówiąc jest kiepska. Lepiej na nich donieść. Wtedy pójdą siedzieć do klatki.

10. List Morghara

W jednej z chat obok klatki wisi na ścianie kartka. Jak się ją weźmie można o niej porozmawiać z Morgharem. Należy powiedzieć, że pomyliło się jego chatę z wychodkiem. Należy też mieć 2 piwa. Potem idziemy z Morgharem spotkać się z jednym z Przemyslników. Ale z walki nici, bo Przemyslnik dał się zabić ścierwojadom.

11. Dziwna Jaskinia

Wracając z Morgharem do obozu po skończeniu zadania „List Morghara”, zatrzyma się przy zamkniętych drzwiach. Okazuje się, że jest to kryjówka Melkora i chciałby wiedzieć co jest w środku. Jak do niej wejść odsyłam do zadania „Zaginieni Kopacze”. Po „rozmowie” z owcą idziemy do Morghara i mówimy mu co widzieliśmy.

12. Kłopotliwy Kucharz

Kopacz Boris skarży się na jedzenie przygotowywane przez kucharza. Kucharz nazywa się Gruby Butch. Idziemy porozmawiać z Kazzmirem, a ten każe przyprowadzić do niego kucharza. Rozmawiamy z kucharzem ale ten ucieka do Nowego Obozu. Można go odwiedzić. W tym celu idziemy do tawerny i z nim rozmawiamy. Dostajemy przepis na zupę dodającą na stałe Punkty Życia. Przy okazji dowiadujemy się dlaczego gotował tak okropną zupę.

13. Nowy Kucharz

Po ucieczce kucharza, Kazzmir każe nam znaleźć nowego. Jest dwóch kandydatów: Kyle ze Starego Obozu i kopacz Mark z Obozu Koło Kopalni. Jeśli chcemy Kyle’a jako kucharza, rozmawiamy najpierw ze Snafem, a potem idziemy do Kyle’a. Po krótkiej gadce odprowadzamy go do obozu i idziemy do Kazzmira po nagrodę. Z kolei z Markiem jest nieco bardziej trudniej. Okazuje się, że nie ma on zamiaru zostać kucharzem, ponieważ nie umie gotować. Żeby się zgodził, należy porozmawiać o gotowaniu z Wyzyskiem, Rendim i Borisem. Potem ponownie rozmawiamy z Markiem. Ostatecznie się zgadza zostać kucharzem, a my idziemy do Kazzmira.

14. Jedzenie Dla Kowala Sanda

W obozie jest kowal, który na zapytanie czy nauczy Bezimiennego kowalstwa, zdrowo go opieprzy i powie, że jest głodny. Po tym będzie można zaoferować mu pomoc w dostarczeniu żarcia. Oto co trzeba mu przynieść: 5 bochnów chleba, 3 szynki, 2 kiście winogron, 5 kawałków sera, 10 kawałków pieczonego mięsa, 5 butelek wina, 10 jabłek i 2 butelki bimbru. Po daniu jedzenia może nauczyć podstaw kowalstwa.



15. Muzyk

W Tawernie Siekacza siedzi muzyk o imieniu Muzyk. Prosi on Bezimiennego o zabicie dwóch strażników z placu wymian. Wracamy do miejsca gdzie zaczynaliśmy grę i zabijamy dwie gadziny. Nagrodą jest klucz do wieży w Starym Obozie. Jest on niezbędny do ukończenia zadania z Chromaninami.

16. Problem Verdona

Verdon skarży się strażnika Halldora. Zazwyczaj się kręci w karczmie i jej okolicy. Chce, żeby Bezimienny go zabił. W dzień stoi przed bramą do wewnętrznego pierścienia. Można albo mu powiedzieć prawdę lub wywabić go z obozu. W tym celu trzeba wybrać opcję „z winem”. Po dotarciu na miejsce zaczyna się walka. Oczywiście trzeba ją wygrać i zabić starego pijaka. Z nowinami wracamy do Verdona.

17. Lekarstwo Dorma

Obok kowala Sanda jest kopacz Dorn. Nie pracuje ponieważ jest chory i nie może pójść do Alchemika po lekarstwo. Ale my możemy. Lekarstwo jednak kosztuje 60 bryłek rudy. Zanosimy je Dornowi. Tym razem bez nagrody.

18. Głodni Kopacze

Rozmawiając z Rendi'm, prosi Bezimiennego o przyniesienie 150 kawałków mięsa. Dajemy mu 3 razy po 50 kawałków mięsa. Od tej pory można mu dawać 50 kawałków mięsa w zamian za doświadczenie.

19. Zaginiony Strażnik

Rendi martwi się o strażnika Ordina, który dawał kopaczom jedzenie. Jego ciało leży na ścieżce prowadzącej do Trolla pilnującego kamienia ogniskującego. Zabieramy jego pierścień i idziemy z nowinami do kopacza.

20. Nauka Pierwszego Kręgu Magii

Następuje automatycznie po ukończeniu zadania: „Dziwne Poszukiwania” czyli po odwiedzeniu Pradawnych i wybraniu ścieżki wojownika (będąc magiem u Pradawnych uczy się 5 kręgów), Gardhar może nauczyć Bezimiennego Pierwszego Kręgu Magii.

21. Atak Na Bandytów

To zadanie i wszystkie następne są dostępne tylko po dołączeniu się do Obozu Przed Kopalnią. Kazzmir zleca zabicie bandytów atakujących konwoje z rudą. Idziemy do Wyzyska i rozmawiamy. Polecam wybrać opcję „Nie jestem jeszcze gotowy”. Wystarczy iść za resztą i zabijać po drodze bandytów. Na samym końcu w jaskini jest dowódca. Możemy też przeszukać skrzynie. Po wszystkim wracamy do Kazzmira.

22. Problem Z Gadami



Kolejne zadanie od Kazzmira. Po jego ukończeniu będzie możliwość kupna Ciężkiej Zbroi Strażnika Kopalni. Mamy za zadanie zabić dwa gady, które nękają obóz. Jeden znajduje się w jaskini przed obozem (lewy screen), a drugi na wysepce na rzece obok Draxa i Ratforda (prawy screen). Jak się dobrze wykonało zadanie „Ziele Dla Corina”, będzie można wziąć Corina do pomocy. Nie będzie zbyt pomocny, bo po dojściu do pierwszego gada, po prostu zwieje do obozu. Po zabiciu obydwu gadów wracamy do Kazzmira. Potem odwiedzamy kowala Sanda. Czekamy 2 dni, płacimy 1800 bryłek rudy i cieszymy się nową zbroją.

23. Monopol Na Bimber



Zadanie to zleca Siekacz. Jeśli zostało się przyjętym do Obozu Bractwa, mogą (choć nie muszą) wyniknąć komplikacje. Tak czy inaczej, Siekacz chce się pozbyć ludzi produkujących na lewo bimber. Są to ci sami goście, których śmierci chce Cor Kalom. Tak czy inaczej jest screen. Zabijamy ich i wracamy do Siekacza. Odbieramy nagrodę i po zadaniu.

IV. STARY OBÓZ

1. Pomóc Diego



Zadanie to składa się niejako z dwóch części. Pierwsza część polega na znalezieniu Przemynników. Aby jednak otrzymać to zadanie, należy porozmawiać z Diego o pozostałych obozach. Wspomni coś o Przemynnikach i poprosi Bezmiennego o znalezienie ich. Możesz odmówić lub nie. Jeśli się zgodzisz, Diego da ci mapę i 200 bryłek rudy z poleceniem odebrania przesyłki od Servina. Na miejscu okazuje się, że przesyłka kosztuje 300 bryłek rudy. Jeśli nie masz tyle rudy, to zadanie zostaje niezaliczone i nie ma możliwości ponownego zainicjowania dialogu. Po otrzymaniu przesyłki idziemy do Diego. Ten w nagrodę daje nam 100 bryłek rudy. Druga część zadania jest dostępna w rozdziałach 2-3. Najlepiej je wykonać mając dostęp do Pradawnych lub tuż przed wyruszeniem do nich (jeśli chce się wybrać drogę Beliara u Pradawnych). Pytamy się Diego o robotę. Ten zleca nam znalezienie zabójcy Neka. Gdzie znajduje się Nek, chyba wszyscy wiedzą (dla niekumanych lewy screen). Obok jego ciała znajduje się belt. Pokazujemy go Diego. Ten odsyła Bezmiennego do Cavalorna. Cavalorn nic nie powie, dopóki nie dostarczymy strzał Servinowi. Okazuje się, że ten belt należy do Pachy. Ten wyznaje, że za zabójstwem Neka stoi Zły. Jednak Zły nie jest skory do rozmowy. Idziemy do Diego, który sugeruje rozmawianie z Thorusem. Ponownie idziemy do Diego. Następnie rozmawiamy ze Złym, mówiąc kto jest jego szefem. Polecam opcję „Wrzód”, choć prawidłowa brzmi „Kruk”. Ten mówi, że Bezmienny powinien się z nim spotkać w nocy w jaskini nieopodal Starego Obozu (środkowy screen). Po dotarciu na miejsce, okazuje się, że Zły nie chce rozmawiać, tylko zabić Bezmiennego. Oczywiście kończy się to zgonem Złego. Przeszukujemy jego ciało. Powinien być tam pergamin, który pokazujemy Diego. Ten niestety nie potrafi go odczytać. Idziemy więc do Algiriona. Zleca nam zadanie znalezienia pamiętnika kryptologa, dzięki któremu odczyta pergamin. Pamiętnik znajduje się na bagnach (prawy screen). Żeby nie było za łatwo, wkoło pamiętnika jest trochę zombiaków. Po odzyskaniu pamiętnika, wracamy do Algiriona, który odczytuje pergamin. Na końcu idziemy do Diego i rozmawiamy z nim.

2. Spotkanie

Możliwe w rozdziale 4 i tylko wtedy, jak rozwiąże się zagadkę śmierci Diego. Po tym jak Diego wspomni coś o spotkaniu, rozmawiamy z Lesterem i Gornem, potem z Diego, z Miltenem i jeszcze raz z Diego. Wtedy Diego zaprowadzi Bezmiennego na spotkanie. Tam trzeba poczekać do wieczora i czekać aż zainicjuje się dialog.

3. Wino Dla Halldora

Zadanie proste, łatwe i przyjemne. W dzień obok chaty Diego, stoi strażnik Halldor. Prosi on Bezimiennego dostarczenie wina w zamian za przyjęcie w poczet Cieni. Po oddaniu wina, okazuje się, że Halldor nas okłamał.

4. Szewc Fiska



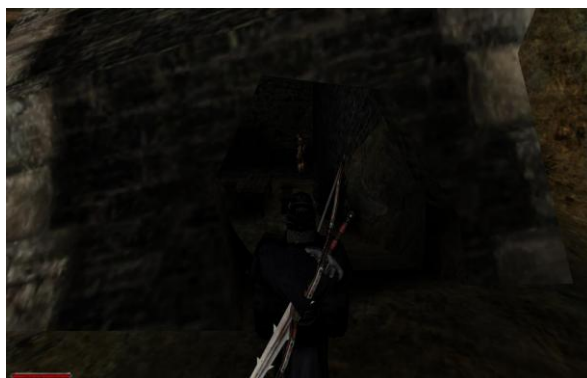
Fiskowi zaginął szewc, który szył spodnie kopaczy. Nie ma go sensu szukać, więc idziemy do Draxa (screen). Rozmawiamy z nim, po czym zgadza się szyć spodnie dla Fiska, a zapłatą ma być wino i piwo. Z nowinami wracamy do Fiska. Jako nagrodę otrzymujemy Lekkie Spodnie Kopacza.

5. Przemyt Rudy

Zadanie dostępne tylko dla Strażników i tylko wtedy, jak załatwi się przemyt rudy dla Przemysłowców. Jedno z dwóch, które zleca Kruk. Jest ściśle powiązane z zadaniami „Zaginieni Kopacze” i „Obóz Strażników”. Trzeba znaleźć osobę, która organizuje przemyt rudy z kopalni. Idziemy do Thangora. Sugeruje, żeby udać się do Obozu przed Kopalnię. Będąc w Obozie, trzeba porozmawiać z Melkorem. Przed rozmową najlepiej jest wyrzucić całą rudę. Okazuje się, że to Melkor stoi za przemytem. Z tymi nowinami idziemy do Kruka. Zleca nam zabicie Melkora. Zabija się go w zadaniu „Obóz Strażników”. Na koniec rozmawiamy z Krukiem i Thangorem żeby zakończyć to zadanie.

UWAGA!!! Tutaj wiele ludzi ma problemy, ponieważ nie wykonuje zadania „Dostawca Rudy” dla Przemysłowców na samym początku, tylko robi zadania „Zaginieni Kopacze” i „Obóz Strażników”. Najlepiej zakończyć zadania u Przemysłowców będąc Cieniem. Wtedy nie będzie żadnych kłopotów z zadaniami.

6. Zaginieni Kopacze



Zadanie dostępne tylko dla Strażników. Drugie, które zleca Kruk. Wykonuje się je równolegle z zadaniem „Przemyt Rudy”. Bezimienny musi odnaleźć 4 kopaczy, którzy uciekli z kopalni. Sanches stoi na prawo od północnej bramy (lewy górny screen). Rozmawiamy z nim i dowiadujemy się lokalizacji reszty kopaczy. Martinez znajduje się w zawałonym domu obok południowej bramy (prawy górny screen). Rozmawiamy z nim, po czym rzuca się na Bezimiennego. Nix, a w zasadzie jego ciało znajduje się obok tartaku, wśród aligatorów (lewy dolny screen). Jeśli przeszukało się ciało Nixa przed otrzymaniem tego zadania, to ono znika i nie ma możliwości ukończenia go. Popo znajduje się obok Alchemika (prawy dolny screen). Rozmawiamy z nim i wracamy do Kruka. Okazuje się, że zaginął magnat Sairo. Rozmawiamy z Bartholo i idziemy do Obozu przed Kopalnią. Można porozmawiać z Wyzyskiem, ale trzeba pójść do Melkora. Każe nam znaleźć kopacza imieniem Nest, który ma klucz Melkora. Jego ciało znajduje się w jaskini z Ogromnym Gadem (jego lokalizacja jest podana w zadaniu „Problem Z Gadami”). Potem idziemy do Jaskini, którą wskazał nam wcześniej Morghar. W środku jest owca. W drugim pomieszczeniu jest miecz Sairo jest zamknięta skrzynia (klucz znajduje się na poręczy tronu) z pamiątkiem Melkora. Czytamy go i idziemy do Barthola. (UWAGA!!! Pod żadnym pozorem nie idziemy do Melkora. Inaczej zabierze nam klucz, pamiątkę i miecz, przez co nie zaliczy się zadania).

7. Obóz Strażników

Ciąg dalszy zadania „Zaginieni Kopacze”. Bartholo każe zabić Melkora. Jak tylko wejdziemy do obozu zaczepi nas Komar, później Wyzysk. Ten drugi każe nam gonić Melkora. Wychodzimy drugą bramą i idziemy cały czas prosto. Po chwili dochodzimy do sterty ciał, gdzie pośród nich stoi Melkor. Umawiamy się z nim na pojedynek w Obozie przed Kopalnią. Zabijamy go, po czym z jego ciała zabieramy klucz do klatki i miecz Kazzmira. Otwieramy klatkę i gadamy z Kazzmirem. Ten prosi nas o oddanie mu jego miecza, który zabrał Melkor. Następnie odwiedzamy Barthola, który daje zbroję magnata i pełnomocnictwo, na mocy którego możemy rządzić obozem przed kopalnią. Potem rozmawiamy z Kazzmirem i decydujemy czy chcemy rządzić, czy nie. Jeśli zdecydujemy się zostawić rządy Kazzmirowi, ten daje nam zbroję.

8. Konwoje

Będąc Strażnikiem rozmawiamy z Thorusem o wypłacie. Dzięki temu otrzymamy pracę, polegającą na eskortowaniu konwoi ze Starego Obozu do Obozu przed Kopalnią. Konwój odbywa się w każdy czwartek (ponieważ nie ma pokazanych dni tygodnia, należy codziennie rozmawiać z Throusem. Jak otrzymamy zadanie eskortowania konwoju, wtedy mamy czwartek). Po drodze konwój atakują bandyci z Nowego Obozu. Każdy następny konwój oznacza więcej i silniejszych bandytów. Po wykonaniu odpowiedniej liczby konwoi, Thorus oznajmia, że możemy kupić Ciężką Zbroję Strażnika u Stone’a.

V. NOWY OBÓZ

1. Nowy Almanach

Po oddaniu Almanachu Saturasowi, okazuje się, że jest on zniszczony. Mag Ognia Gardhar powinien mieć jeszcze jedną kopię. Jak się odnalazło Pradawnych, to odda Almanach bez problemu. Jeśli nie, trzeba będzie wykonać wątek z Pradawnymi. Tak czy inaczej, z Almanachem w ręku wracamy do Saturasa.

2. Kamień Z Kanionu Trolli



To zadanie jest nieco rozbudowane względem oryginalnego Gothica. Po zabiciu trolla, okazuje się, że ktoś wziął kamień ogniskujący. Diego mówi, że to był jeden z Przemysłowców. Idziemy do Thangora, który mówi, że to był Monk. Można porozmawiać z Korthem i Kyro (jego lokalizacja jest podana w dziale „Przemysłowcy”). Dadzą oni wskazówki odnośnie pobytu Monka. Screen dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą. Zabijamy Monka, zabieramy wszystko co ma i idziemy do Thangora. Zadanie zaliczone.

3. Kowal Argorn

Po drugiej stronie jeziora (obok Topielca spod tamy) znajduje się kowal Argorn. Nauczy on nas kowalstwa, jeśli przyniesie się mu miecz Mściwa Stal. Najprościej będzie pójść do Przemysłowców, pobić Thangora (bez żadnej gadki), zabrać klucz i przeszukać skrzynie w jedynym domku. Będąc u Przemysłowców, można zabrać posążek Innosa ze stołu w kuźni. Po zabraniu miecza udajemy się do Angora i uczymy kowalstwa. Po nauce 1-go stopnia kowalstwa, Argorn może nauczyć nas wykuwania dwuręcznych mieczy i toporów w zamian za posążek Innosa. Może też nauczyć wykuwania unikatowego własnego oręża jeśli przyniesie się mu Czarną Rudę. Jedna bryłka znajduje się obok Królowej Trutni (patrz „Pradawni”) i dużo więcej w jednej ze skrzyń w wieży Uriziela. Po nauczeniu się wszystkiego i mając Łuski Smoka, Argorn może wykuć Smoczą Zbroję. Potrzebuje do tego „tylko” 20000 bryłek rudy. Czekamy 10 dni i odbieramy upragnioną zbroję.

4. Ostrzenie Mieczów i Toporów

W pewnym momencie Argorn proponuje nam nauczenie się ostrzenia broni. Aby się tego nauczyć, należy mu przynieść 10 płytek z Pancerzy Pełzaczy. Można czekać do 4 rozdziału aż Wilk nauczy nas pozyskiwania takich płytek lub udać się na sam szczyt Wieży Mgieł i otworzyć znajdującą się tam skrzynię lub jedną ze skrzyń w domu szefa Przemysłowców - Thangora. Mając płytki udajemy się do kowala i uczymy się ostrzenia.

5. Ulepszenie Zbroi

Jak już trochę umiemy kowalstwa i mamy Zbroję z Pancerzy Pełzaczy (od Wilka w 5 rozdziale lub z zatopionej wieży Xardasa), Argorn może dla nas ulepszyć tę zbroję. Potrzebuje do tego kolejnych 10 płytek z pancerzy Pełzaczy i 12000 bryłek rudy. Mając to wszystko idziemy do kowala, czekamy 5 dni i mamy nową zbroję.

VI. OBÓZ BRACHTWA

1. Rozejm

Zadanie to otrzymujemy tylko wtedy, jak należymy do Obozu Bractwa. Po tym jak Y'berion umiera, Cor Angar prosi Bezimiennego o namówienie Fanatyków do powrotu. W tym celu daje pismo (jako broń!). Należy uzbroić się w to pismo i pójść do obozu Fanatyków. Tam zatrzyma nas strażnik, po czym odprowadzi nas do Xorda. Po krótkiej rozmowie pozwala na rozmowę z Baal Kolisem. Przywódca Fanatyków nie chce jednak słuchać Bezimiennego, dopóki nie otrzyma odpowiedzi Pradawnych na swój list. Po oddaniu odpowiedzi, Kolis atakuje. Po jego śmierci, odzywa się do nas Xord. Ostatecznie zgadza się na powrót Fanatyków. Z tymi wieściami idziemy do Cor Angara i czekamy 2 dni. Wtedy Fanatycy przybędą do Obozu Bractwa. UWAGA!!! Fanatycy wracają do Obozu Bractwa nawet jeśli należymy do innych obozów niż Bractwo. Różnica polega na tym, że to dzieje się automatycznie po śmierci Baal Kolisa i nie otrzymujemy zadania z rozejmem.

VII. PRZEMYTNICY

1. Obóz Przemynników



Od Diego dostajemy mapę z zaznaczoną lokacją Przemynników. Wejścia do ich Obozu strzeże Korth. Jak się powie, że przysłał nas Diego to nas wpuści, ale zanim zagadamy z Korthem polecam jeszcze zrobić 2 rzeczy:

1. Nad chatą Cavalorna siedzi Przemynnik o imieniu Kyro (lewy screen). Prosi on nas o odnalezienie jego łuku. Jak mu go oddamy, szepnie o nas słówko Korthowi. Aby otrzymać to zadanie, nasz postać musi mieć co najmniej 5 poziom.
2. Udajemy się na samo dno wieży mgieł i tam przeszukujemy skrzynie. W jednej z nich jest pierścień Kortha.

Dopiero teraz idziemy do Przemynników. W nagrodę Korth daje niezłą broń i zwiększa naszą siłę. Mówi też, żeby porozmawiać z ich kowalem Angharem. Będąc w środku idziemy do Servina i bierzemy paczkę dla Diego. Musimy dołożyć 100 bryłek rudy ze swojej kieszeni. Teraz mamy możliwość wykonania zadania „Pomóc Servinowi” i wypytać się o wszystko co dotyczy przemynników. W ekwipunku musisz mieć jedno piwo, bo w pewnym momencie Servinowi zaschnie w gardle. Teraz idziemy do Anghara. Ten prosi nas o dostarczenie 40 stalowych prętów. Na początek udajemy się do Obozu Bractwa i idziemy do tamtejszej kuźni. Otwieramy skrzynię. Jest tam sporo prętów. Brakującą liczbę należy dokupić u kowali. Z żelastwem wracamy do Anghara i otrzymujemy nagrodę. UWAGA!!! Po rozmowie z Servinem, Anghar może uczyć posługiwania się bronią jednoręczną jak i można poznać jego historię. Jeśli kogoś interesuje ścieżka wojownika u Pradawnych, powinien wstrzymać się z wysłuchaniem tej historii, dopóki nie otrzymamy miecza od Sheer’Ghar’a. Dopiero wtedy pytamy się o jego przeszłość. Na końcu Anghar może ulepszyć nasze ostrze.

Teraz pora na Monka. Ten zleci nam odebranie 500 bryłek rudy od kopacza Gilberta. Jego kryjówka znajduje się na skalnych półkach tuż obok wejścia na terytorium orków (środkowy screen). Kopacz rudy nie ma i musimy zapłacić ze swojej kieszeni, ale ten wspomina o nielegalnym przemyśle rudy. Oddajemy rudę Monkowi i rozmawiamy z Korthem. Na końcu idziemy do Thangora. Potem odbieramy od pozostałych Przemynników towar i ponownie gadamy z Thangorem. Ten nam zdradza hasło potrzebne aby wejść do obozu bandytów. Ich obóz jest po prawej stronie wąwozu prowadzącego do Trolla i kamienia ogniskującego (prawy screen). Rozmawiamy z Quentinem, ale ten nasz oszukał. Tutaj są 2 opcje:

1. Rozmawiamy z Quentinem i potem zabijamy wszystkich bandytów.
2. Nie rozmawiamy tylko od razu idziemy do Thangora.

Polecam opcję nr 1. Wtedy dostaniemy niezły pierścień. Wtedy aktywuje się zadanie „Dostawca Rudy”. Jeśli w w/w zadaniu wybraliśmy opcję nr 3, to Servin poprosi nas wykradzenie miecza Chwała Strażnika ze zbrojowni w Obozie Koło Kopalni. Jako nagrodę otrzymamy niezły łuk. Są 3 sposoby aby się tam dostać:

1. Pobić wszystkich strażników będących obok zbrojowni i przeszukać strażnika pilnującego wejścia.
2. Wyuczyć się akrobatyki i wskoczyć przez okno.

3. Zostać Przywódcą Kopalni. Wtedy otrzymamy od strażnika klucz do zbrojowni.

Tak czy inaczej z mieczem idziemy do Servina i unikamy Gortha. Jak nas zobaczy zabierze nam miecz. Oddajemy miecz Przemysłownikowi, ale są problemy z łukiem. Musimy mu przynieść Łuk Śmierci. Do znalezienia w skrzyni Najemników na wyspie Uriziela. Oddajemy łuk i czekamy kilka dni aby odebrać nagrodę. Ciąg dalszy przygód jest dopiero w 3 rozdziale, a konkretnie podczas zadania „Kamień Z Kanionu Trolli”. Wtedy to Thangor chce, żebyśmy odzyskali od Monka sekstans. Po oddaniu sekstansu, zadanie zaliczone.

2. Dostawca Rudy

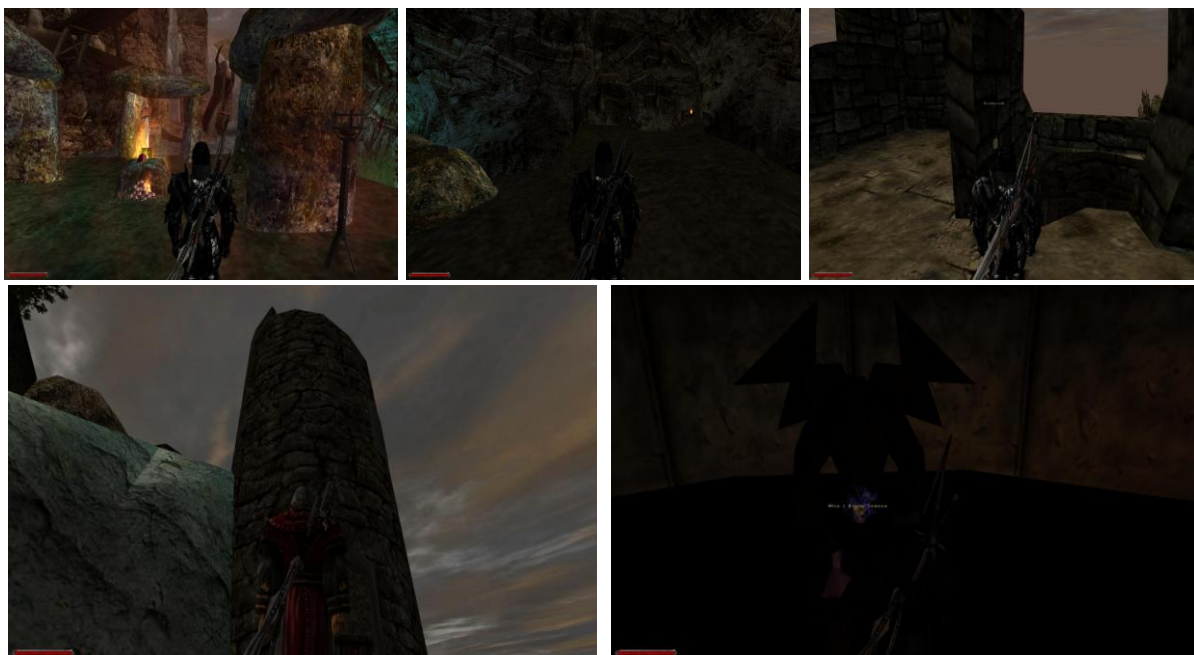
Zadanie dostępne po zabiciu Quentina. Thangor prosi Bezimiennego aby załatwić Przemysłownikom transport rudy. Rozmawiamy z Ratfordem. Potem udajemy się do Starej Kopalni i tam rozmawiamy z Drake'm, Alephem i na końcu z Wężem. Ten zdradzi nam imię kupca organizującego przemysł rudy, jeśli zabijemy Królową Pełzaczy. Po jej zabiciu, okazuje się, że to Alberto. Po rozmowie z nim i otrzymaniu paczki mamy 3 opcje do wyboru:

1. Oddajemy paczkę Cronosowi. Dostajemy w nagrodę pierścień i zbroję, ale Przemysłownicy stają się wrogami.
2. Mówimy wszystko Ianowi. Paczkę oddajemy Przemysłownikom, ale otrzymujemy tylko ich zbroję bez możliwości wykonywania dodatkowych zadań.
3. Nic nie mówimy Ianowi, tylko od razu idziemy do Thangora. Jako nagrodę otrzymujemy pancerz i możemy wykonać nowe zadania.

3. Pomóc Servinowi

Po odebraniu przesyłki dla Diego, Servin daje Bezimiennemu możliwość zarobku. Należy mu przynieść: 40 kawałków mięsa, 20 wilczych skór i 30 ryżówek. Nagrodą jest ruda.

4. Poszukiwanie Skarbów



W kolonii jest 5 artefaktów: Relikwie Innosa w kamiennym kręgu (lewy górny screen), Błogosławiony Posążek Innosa w jaskini obok tego kręgu (środkowy górny screen), Relikwie Adanosa w podziemiach cytadeli gdzie pojawia się Ur-Shak (prawy górny screen), Graal Życia na szczycie wieży w Klasztorze Zmiennokształtnych (lewy dolny screen) i Misa z Krwią Demona w zatopionej wieży Xardasa (prawy dolny screen). Mając co najmniej jeden z tych artefaktów, Servin sam zacznie rozmowę. Okazuje się, że może odkupić wszystkie te artefakty. Po sprzedaniu wszystkich dostajemy ekstra premię i koniec zadania.

5. Rogi Na Sprzedaż

W drugim rozdziale, tylko jak przynieśliśmy łuk dla Kyro. W zamian będzie skupywał rogi Cieniozwora i kły Trolla. Zapłaci za nie pełną cenę.

VIII. FANATYCY

1. Przyjęcie do Obozu Fanatyków



Aby się przyłączyć do Fanatyków należy porozmawiać z Xordem. Zleci on odnalezienie dwóch nowicjuszy Fanatyków: Fao i Tallina. Ciało Fao leży w jaskini nieopodal Starego Obozu (lewy screen). Należy zabrać jego amulet. Z kolei Tallin jest obok mostu prowadzącego do Nowego Obozu. Jak się idzie z Morgharem nie sposób nie zauważyć. (mimo to środkowy screen). Rozmawiamy z Tallinem, a następnie z Xordem. Ten ostatni poprosi nas o pomszczenie Fao. W tym celu należy udać się jaskini, którą mija się idąc do Fanatyków (prawy screen). Rozmawiamy z Wysłannikiem Cor Kaloma, po czym zabijamy go. Wracamy do Xorda i już jesteśmy jednym z Fanatyków.

2. Kusza Atariusza

Atariusza można spotkać na wprost od głównej bramy. Uczy posługiwania się Kuszą, ale jest nieufny wobec Bezimiennego. Będąc Fanatykiem, Atarius będzie uczył Bezimiennego, jeśli wcześniej odzyskamy jego kuszę od Shrata. Shrat walczy na Arenie w Starym Obozie. Rozmawiamy z nim, potem ze Scattym i walczymy na Arenie z Gor Hanisem. Tę walkę należy wygrać. Później odbieramy kuszę od Scattiego i oddajemy Atariusowi.

3. Patrole

Po dołączeniu do Fanatyków Xord zleca pozbycia się patroli nasłanych przez Cor Kaloma. Rozmawiamy kolejno z: Tallinem, Algierem, Korą i Palermo. Ten ostatni zgadza się pomóc. Patrole są 2. Należy po prostu iść za Palermo i konwoje same się znajdą. Po zabiciu ostatniego sekciarza idziemy do Xorda po nagrodę.

4. Pierścień Pradawnych

To zadanie dostajemy od Baal Kolis'a jeśli jesteśmy Fanatykiem. Prosi on Bezimiennego o odzyskanie jego pierścienia. Ma go przywódca bandytów, Quentin. Zanim jednak wybierze się do bandytów, należy wykonywać zadania dla Przemytników, aż do momentu kiedy wysyłają nas do bandytów. Wtedy zabija się wszystkich bandytów, w tym Quentina. Przeszukujemy jego ciało i zgubę odnosimy właścicielowi.

5. Odnaleźć Pradawnych

Po tym jak odda się pierścień Baal Kolisowi i powie się, że widziało się Pradawnych, Kolis poprosi nas o dostarczenie listu do Pradawnych. Oddajemy go Ken'Udzowi. Ten daje nam odpowiedź. Ją trzeba zanieść Kolisowi, która mu się nie spodoba i zaatakuje Bezimiennego. UWAGA!!! Jeśli jesteś członkiem Obozu Bractwa lub chcesz się do nich przyłączyć, poczekaj z oddaniem odpowiedzi Pradawnych do 3 rozdziału. Wtedy Cor Angar zleci zadanie „Rozejm”.

IX. ŁOWCY ORKÓW

1. Łowcy Orków



Przy pierwszej wizycie w Obozie Łowców Orków widzimy walkę pomiędzy Orkami i Łowcami. Po skończonej walce odzywa się do nas Valkir. Prosi nas o dowiedzenie się dlaczego wciąż przybywa orków. Idziemy więc w stronę wieży Xardasa aż nie zobaczymy tego miejsca (screen). Idziemy do widocznego orka i rozmawiamy z nim. Żeby nie było łatwo, za jego plecami pojawiają się posiłki. Po skończonej walce można przeszukać jaskinię, ale na końcu i tak wracamy do Valkira.

W pewnym momencie zaczepi nas Yrpen. Chce, żebyśmy mu pomogli w ucieczce z obozu. Niestety, napatoczy się Valkir i zaprzęgnie Yrpena do ostrzenia mieczy. W wieczornych godzinach, kiedy Yrpen odpoczywa, da nam kości do gry. Dzięki temu będzie można zagrać z nim w kości o rudę. Dobry sposób na wzbogacenie się.

2. Sprowadzić Yrpena

Jest to zadanie niezbędne aby dostać się do Miasta Orków. W tym celu idziemy do Obozu Bractwa i wybieramy najdalszą lewą ścieżkę zaraz po przejściu głównej bramy. Idziemy prosto i spotykamy Valkira. Rozmawiamy z nim, czekamy dzień i jeszcze raz rozmawiamy. Po wyklinaniu wszystkich opcji ruszamy do Obozu Łowców Orków z Valkirem wraz z posiłkami.

3. Droga Do Świątyni Śniącego

Po zdobyciu Ulu-Mulu udajemy się do Miasta Orków. Przed wejściem spotykamy Ur-Shak'a, który prosi nas o Ulu-Mulu. Dajemy je i odwiedzamy Łowców Orków. Tutaj następuje zadanie „Sprowadzić Yrpena”. Po ukończeniu zadania odwiedzamy Ur-Shak'a i przeszukujemy jego ciało. Zabieramy Ulu-Mulu i pokazujemy go Snow'owi. Zaraz po tym rozpoczyna się atak na Miasto Orków. Potem cała reszta toczy się wg. Oryginalnej fabuły Gothica.

X. ZADANIA POBOCZNE

1. Alchemik



Żeby rozpocząć to zadanie należy wspiąć się po półkach skalnych po prawej stronie opuszczonej kopalni (patrz lewy górny screen). Po rozmowie z Alchemikiem, zleci on pierwsze zadanie. Należy przynieść mu 3 zioła. Są to: Orkowe Ziele, Krucze Ziele i Czarne Ziele. Zbytniego kłopotu nie ma, poza tym, że zazwyczaj rosną na terenach gdzie jest dużo różnych zwierzaków. Nagrodą jest wiedza o właściwościach roślin, a mianowicie: Po zjedzeniu jabłek rośnie siła. Im więcej jabłek tym bardziej Bezimienny jest silniejszy. Po zjedzeniu ryżu, także wzrasta siła. Ale jest to efekt jednorazowy. Orkowe Ziele zwiększa pasek HP, a Krucze Ziele zwiększa manę. Ponadto, od teraz jest możliwość sprzedaży roślin po cenie ich wartości. Kolejne zadanie to przynieść 8 serafisów, 3 zioła uzdrawiające i jedną psiankę. Tutaj problemu ze znalezieniem nie ma. Nagrodą jest warzenie przez Alchemika mikstur trwale podnoszące współczynniki. Żeby to było możliwe, należy najpierw przeczytać kartkę, którą dostało się od Alchemika. Następne zadanie to odnalezienie dwóch rodzajów nasion: Nasiona Czerwonego Buka i Wysokiego Dębu. Najprościej jest udać się w okolice Areny Wiecznego Ognia i tam poszukać nasion. Pomocne będą screeny (środkowy i prawy screen). Nagrodą jest jedna mikstura trwale podnosząca jeden ze współczynników. Jak się ma fiołkę smoczej krwi, którą można znaleźć w ciele smoka lub w kamiennym kręgu nieopodal Cmentarzyska Orków (lewy dolny screen), to Alchemik uwarzy miksturę. Potrzebuje do tego dwóch Pereł: Białej i Czarnej. Białą można znaleźć na plaży Przemysłników (prawy dolny screen), a czarną w skrzyni z Alamanachem, który trzeba odzyskać wraz z Talasem. Jak ma się już wszystkie składniki, oddaje się je Alchemikowi, czeka się dwa dni i mikstura gotowa. Zanim jednak się ją wypije, należy zasejwować grę. Ryzyko zgonu prawie pewne. Ostatnie zadanie jest dopiero w 5 rozdziale. Przeszukując Miasto Orków, trafia się do lochów. Tam w jednym z nich jest Alchemik. Podczas rozmowy z nim, napatoczy się ork. Po rozprawieniu się z nim, Alchemik ucieka, a my w nagrodę dostajemy klucz do skrzyni w tartaku (budynek obok którego leżało ciało Nixa).

2. Dziwny Eremita



Rozpoczyna się gdy spotkamy Tajemniczego Eremity w jaskini nieopodal Fanatyków. Przed jej wejściem stoi Wysłannik Cor Kaloma. Jak podejdziesz się do Eremity, ten automatycznie zagada do Bezimiennego. Zleci on odnalezienie 6 Chromaninów. Pierwszy standardowo znajduje się w posiadaniu szkieletu-maga w Wieży Mgieł. Drugi jest na placu wymian (lewy górny screen), 3 w klasztorze zmiennokształtnych. Żeby się tam dostać należy wspiąć się po półkach skalnych, gdzie na szczycie jest stadko goblinów. Na samym końcu można dojrzeć skrzynię. Obok niej jest książka (prawy górny screen). Czwarty Chromanin jest na samym szczycie wieży Starego Obozu (lewy dolny screen). Do wieży można się dostać wykonując zadanie Muzyk ze strony. Piąty Chromanin jest za trollem obok kamienia ogniskującego (prawy dolny screen). Ostatni Chromanin ma Thangor – przywódca Przemytników. Wystarczy z nim pogadać. Po oddaniu wszystkich Chromaninów, Eremita znika, ale to nie koniec zadania. Później można go odnaleźć przed jaskinią, w której ukrywa się Balaiareth. Jak się podejdziesz na bliską odległość, uruchomi się dialog, po czym Eremita zaatakuję. Na tym kończy się zadanie. 2 UWAGI!!!

UWAGA 1 – zanim odda się Chromanin Eremicie, należy go przeczytać. Najlepiej tuż po podniesieniu go. W przeciwnym razie istnieje ryzyko nie pojawienia się kolejnego Chromanina.

UWAGA 2 – przed jaskinią z Balaiarethem jest spore stadko Orków Elit. Najlepiej jest je wytluc zanim zacznie się to zadanie lub odda się ostatni Chromanin. Tak będzie łatwiej.

UWAGA 3 – to zadanie należy wykonać w rozdziale 2 lub 4. W 3 po odzyskaniu kamienia ogniskującego wraz z Miltenem, ten udaje się do miejsca gdzie teleportuje się Eremita. Kończy się to śmiercią Eremity.

3. Porwanie



Zadanie to rozpoczyna się na samym początku gry, po natknięciu się na kopacza Rosta (lewy górny screen). Proponuję tę walkę jednak wygrać, ponieważ przegrana dla Bezimiennego nie skończy się dobrze. Dalszy ciąg jest dopiero w Starym Obozie. Na ławce obok Bullita (prawy górny screen), leży klucz do lochów. W jednym z pomieszczeń lochów, znajduje się Kroll (lewy dolny screen), który prosi Bezimiennego o przyniesienie Zbroi Strażnika. Można takową znaleźć w kryjówce Melkora lub kupić jeśli jest się Strażnikiem Starego Obozu lub Obozu przed Kopalnią. Po oddaniu zbroi, Kroll prosi Bezimiennego aby ten wyprowadził go ze Starego Obozu. (UWAGA!!! Tę część najlepiej wykonać po zaliczeniu zadania dla Przemysłowców związanego z dostarczeniem paczki dla Bandytów.) Po wyjściu z obozu, Kroll powie, żeby się spotkać z jego Panią, Kirą. Znajduje się ona na terenie Bandytów, w jaskini pilnowanej przez Volara (prawy dolny screen). Ta zleci Krollowi zbadanie Obozu Bractwa. Ponieważ łajza nie wie gdzie to jest, trzeba go tam zaprowadzić. Po dotarciu na miejsce trzeba odczekać 2 dni. Po ich upływie rozmawiamy z Krollem, po czym odprowadzamy go do Kiry. Na samym końcu rozmawiamy z babsztyłem i dostajemy nagrodę. Jako mały bonus, po gadce z Kirą, Kroll daje nam hełm bandytów i możliwość kupna zbroi bandytów.

4. Starożytna Arena

Znajduje się nieopodal miejsca, gdzie jest Kamień Ogniskujący dla Y'beriona. Żeby rozpocząć to zadanie należy pogadać ze Skrzypkiem. Przede wszystkim, należy mieć mocną postać, bo walki do łatwych nie należą. Przed każdą walką, należy wypytać Skrzypka o przeciwnika. Powie on z kim Bezimienny będzie walczył. Potem należy porozmawiać z przyszłym przeciwnikiem, po czym poprowadzi Bezimiennego na Arenę. Należy pamiętać, że pokonanego przeciwnika należy zabić. Przeciwników jest 4, a oto kolejność w jakiej się z nimi walczy:

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

Po zabiciu wszystkich przeciwników, gadamy ze Skrzypkiem, po czym otrzymujemy Kryształ Zwycięzców. Można go zjeść (ale wtedy nie ukończy się wątku Pradawnych) lub zachować.

5. Towarzysz

Następuje automatycznie po ukończeniu zadania Starożytna Arena. Skrzypek zaproponuje Bezimiennemu, że dołączy do niego. Można albo odmówić, albo przyjąć jego propozycję. W drugim przypadku, Skrzypek dołączy do Bezimiennego. Ma wiele ciekawych interakcji związanych z miejscami i zabiciem osób ważnych dla fabuły gry i moda. Ponadto Skrzypek zadaje 3 pytania, gdzie na każde z nich ma się 3 możliwe wybory. Są to kolejno: wybór Innosa, wybór Adanosa i wybór Beliarda. Po zadaniu ostatniego pytania, reakcja Skrzypka jest zależna od udzielonych odpowiedzi. A jaka to reakcja, sami sprawdźcie☺

6. Ork Renegat

Tak naprawdę, to nie jest zadanie. Polega to jedynie na tym, że w 5 rozdziale, w lochach Miasta Orków naprzeciwko Alchemika, jest uwięziony Ork, który z wdzięczności za uratowanie go, na jakiś czas przyłącza się do Bezimiennego. Tyle.

7. Zbuntowany Sługa

Zadanie dostępne tylko po tym, jak Xardas poleci przeszukanie jego starej zatopionej wieży. Na początku ścieżki z Golemami, będzie stała postać D'Bruce. Zleci on Bezimiennemu zabicie Nieumarłego Smoka w zatopionej wieży. Nagrodą za wykonanie zadania będzie szata (dla magów) oraz miecz (dla wojowników).

8. Pożeracz Dusz



Tak naprawdę to nie jest zadanie, ale warto umieszczenia w solucji. Jest to miecz, który włada 4 żywiołami. Kryształy żywiołów jak i miecz oraz aktywator są rozsiane w różnych światach. W kolonii są ukryte 4 kryształy żywiołów: Wody – ukryty w podwodnej jaskini pod mostem prowadzącym do Starego Obozu (lewy górny screen), Ognia – na ołtarzu kamiennego kręgu nieopodal zatopionej wieży Xardasa (środkowy górny screen), Ziemi – na bagnach (prawy górny screen) i Powietrza – lewituje nad najwyższą wieżą Fortecy (to ta z harpiami. Lewy dolny screen). Aktywator znajduje się w świetle Eli'Ne, a dokładnie na samym środku zamrożonego jeziora (środkowy dolny screen). Sam miecz ma Uriziel. Jak już zdobędziemy miecz, aktywator i kryształy, można połączyć żywioły. Po prostu należy użyć aktywator i będą 4 opcje przyłączenia żywiołów. Po każdym przyłączeniu żywiołu będzie można go aktywować. Po prostu należy znowu go użyć i będzie opcja: „Wzbudź moc ...”. Oczywiście najpierw musi być założony ten miecz. Aby jednak go założyć, nasza postać musi być co najmniej mistrzem w posługiwaniu się bronią jednoręczną (przedostatni stopień). I można użyć tylko jednej mocy żywiołów. Nie da się ich aktywować wszystkich naraz. Potem wystarczy już tylko wpaść między wrogów z wyjętym mieczem i aktywowaną mocą żywiołu. Po zadaniu odpowiedniej liczby ciosów, miecz się naładuje i będzie miał moce adekwatne do używanego żywiołu. UWAGA!!! Aby używać tego miecza należy mieć stopień co najmniej „Mistrz” w posługiwaniu się bronią jednoręczną.

XI. NAUCZYCIELE

1. Pradawni

Algirion – Zaklinanie kryształów, 5 kręgów magii, mana do 800 punktów. Tylko dla ścieżki maga.
Balaiaareth – Posługiwanie się bronią jednoręczną do 100 punktów. Tylko dla ścieżki Beliara.
Sheer'Ghar – Posługiwanie się bronią dwuręczną do 100 punktów, siła i zręczność do 250 punktów.
Tylko dla ścieżki wojownika.

2. Obóz Przed Kopalnią

Bard – Broń dwuręczna do 89 punktów. Stoi obok zbrojowni.
Gardhar – 1-szy krąg magii. Możliwe po odwiedzeniu Pradawnych.
Gorth – Broń jednoręczna do 69 punktów. Przebywa w okolicach klatki.
Gruby Butch – Uczy jednego przepisu. Kręci się przy kotle nieopodal karczmy.
Horg – Kusza do 69 punktów. Po prawej stronie drugiego wejścia do Obozu. Zazwyczaj stoi na platformie.
Siekacz – Siła do 180 punktów. Przebywa w karczmie.

3. Stary Obóz

Cavalorn – Łuk do 70 punktów.
Diego – Siła do 90 punktów i zręczność do 120 punktów.
Scatty – Broń jednoręczna do 69 punktów.
Skorpion – Kusza do 100 punktów.
Thorus – Broń jednoręczna do 69, dwuręczna do 69 punktów, siła do 120 punktów i zręczność do 80.
Torrez – Mana do 85 punktów.

4. Nowy Obóz

Lares – Siła do 90 punktów i zręczność do 60 punktów.
Lee – Broń jednoręczna do 69, dwuręczna do 69 punktów, siła do 120 punktów i zręczność 75 punktów.
Wilk – Łuk do 100 punktów.
Cord – Broń jednoręczna do 44 punktów.
Cronos – Mana do 300 punktów.

5. Obóz Bractwa

Baal Cadar – Mana do 50 punktów.
Cor Angar – Broń dwuręczna do 69 punktów, siła do 150 punktów, zręczność do 95 punktów.
Gor Na Toth – Broń jednoręczna do 69 punktów, siła do 120 punktów, zręczność do 80 punktów i mana do 120 punktów. W 3 rozdziale przebywa na placu stojąc przed schodami prowadzącymi do siedziby Y'Beriona.

6. Obóz Fanatyków

Atarius – Kusza do 69 punktów. W 3 rozdziale trenuje na placu obok Cor Angara.

Kora – Mana do 80 punktów. W 3 rozdziale jako jeden z uczniów Baal Cadar’a.

Xord – Siła do 115 punktów. Od 3 rozdziału można go znaleźć na placu gdzie ćwiczą Strażnicy Świątynni obok Cor Angara. Zastępuje Gor Na Toth’a.

7. Przemysłowcy

Anghar – Broń jednoręczna do 89 punktów. Zazwyczaj przebywa w kuźni.

Korth – Broń dwuręczna do 89 punktów. W 3 rozdziale.

Thangor – Zręczność do 200 punktów.

8. Łowcy Orków

Kerth – Broń jednoręczna do 69 punktów.

XII. KUPCY

1. Obóz Przed Kopalnią

Gruby Butch – Broń. Kręci się po obozie. Głównie siedzi przy kotle obok tawerny Siekacza. Ucieka z obozu pod koniec zadania „Kłopotliwy Kucharz”.

Radi – Różne pierdoły. Stoi na lewo od bramy głównej.

Orlan – Alkohol. Do znalezienia w karczmie.

2. Nowy Obóz

Gruby Butch – Broń. Siedzi w tawernie. Można go tam znaleźć jak się wykonuje/wykonało zadanie „Kłopotliwy Kucharz”.

3. Fanatycy

Algier – Żywność. Stoi nieco na środku obozu, obok studni. W 3 rozdziale stoi na bagnach wśród pierwszej grupy zbieraczy.

Palermo – Broń. Tuż za główną bramą po lewej stronie. W 3 rozdziale przebywa w kuźni w Obozie Bractwa.

Xord – Zbroje Fanatyków. Od 3 rozdziału można go znaleźć na placu gdzie ćwiczą Strażnicy Świątynni obok Cor Angara. Zastępuje Gor Na Toth’a.

4. Przemysłowcy

Servin – wszystkiego po trochu. Kręci się po całym obozie.

Kyro – w drugim rozdziale jak się wcześniej zgodziło mu pomóc. Skupuje rogi Cieniostrwa i kły Trolla.

5. Łowcy Orków

Snow – Skupuje orkową broń. Od samego początku. Wystarczy się zapytać kim jest. Za broń płaci ich realną wartość i trochę doświadczenia.

6. Różni

Alchemik – Skupuje rośliny. Po wykonaniu pierwszego zadania. Za rośliny płaci ich realną wartość i trochę doświadczenia.

Myśliwy – Skupuje zwierzęce trofea. Czego potrzebuje, można dowiedzieć się ze zleceń, które daje. Przesiaduje w jaskini za chatą Cavalorna.

XIII. KOMBINACJE ZAMKÓW W SKRZYNIACH

1. Kolonia Karna

Alchemik – PPLLLP

Jaskinia obok Kamiennego Kręgu – LLPPPLPPPPLPLPPPLLLP

Jaskinia z Balairthem – (lewa skrzynia) LLPLLPPLPL

(prawa skrzynia) LLPPLPLPPLPPLPPPP

Jaskinia z Bandytą – PPLPLL

Jaskinia z Eremitą – LPLLLPLPLL

Jaskinia z Goblinami (Nad Pachó) – LLPPPLPPPPPLL

Jaskinia z Nadzorcą – LLPPPLPPLPL

Jaskinia z Nieumarłym Cieniostrwem obok kamiennego kręgu z Nadzorcą – LLPLPPLL

Kowal Argorn – LLLPLPPPLPLLLPLP

Obok kaplicy z mieczem – PLLPPLPPPPPLPL

Obóz Łowców Orków – (lewa skrzynia) LPLLLPLPPPLLLPLLLP

(prawa skrzynia) PPLLLPLPLLLPPPLPPPLPL

Szczyt wieży nieopodal Obozu Łowców Orków – LPLLLPLPLL

Wieża Mgieł (Drzwi) – LLPLPPLL

Wieża Mgieł (Szczyt) – LPLLLPPPLPLLL

Wieża Mgieł (Wnętrze) – (lewa skrzynia) LLLPLPPP

(prawa skrzynia) LLPPLPLPPPLPLL

Wieża Xardasa – (Bliżej wejścia) PLLPPPLLLPLPP

(Dalsza) PLLPPPLPLPLPLLL

Obok jaskini z kryształami na terytorium Orków – (lewa skrzynia) LLPLPPPLPLL

(prawa skrzynia) LLLPPPLLLPLLLPPPLP

Obóz Strażników przed Kopalnią (Chata mieszkalna) – LLPPL
Obóz Strażników przed Kopalnią (Zbrojownia) – LLPPPLPLLLP
Skrzynia Saturasa – LLLPLP
Zamknięta Wieża w Klasztorze Zmiennokształtnych – PPLLLLPLLPPLPL

2. WYSPA URIZIELA

Obóz Najemników – PPPPPPPPLPLPL
Obóz Orków – LLPLPLPPPL
Po lewej stronie Dick Advo – PLPLPLPLPLPLLLPP
Po prawej stronie Dick Advo – (lewa skrzynia) LLPLPPPLLLPPPP
(prawa skrzynia) LLPPLLPLLPPLLPPLPLPLP
Wieża Urizuela (obok wejścia) – LLPLPPPLPLPLPLPP
Wieża Urizuela (za tronem) – LLPLPPPLPLLLPLPPLPLPPPL
Za posągami Orka – LLPLPPPLPLPLPLPPPLPL

XIV. KODY

Pierścienie i amulety:

Adanos_Ring – Błogosławiony Obrońca
AngharRing – Pierścień Wsparcia
BadEye – Spojrzenie Zła
BowAmulett – Amulet Łucznika
BowRing1 – Pierścień Łucznika I
BowRing2 – Pierścień Łucznika II
BunsheeRing – Opoka Potępieńca
DragonEye – Oko Smoka
ElineRing – Podarunek Eli'Ne
FaoAmulett – Amulet Fao
INV_RING – Pierścień Niewidzialności
Kolring – Pierścień Baal Kolisa
KorthRing – Pierścień Kortha
MagicAmulett – Amulet Maga
MagicRing1 – Pierścień Maga I
MagicRing2 – Pierścień Maga II
OrcH_Amulet – Amulet Łowców Orków
PAmulet – Amulet Przemysłowców
Pierscien_Ordina – Pierścień
sheer_gift – Serce Innosa
Thangor_Ring – Pierścień Pogardy
WarriorAmulett – Amulet Wojownika
WarriorRing1 – Pierścień Wojownika I
WarriorRing2 – Pierścień Wojownika II



Pierścienie i amulety (złote i srebrne) i inne przedmioty:

Grall – Grall Życia (Zadanie dla Serwina)
INOSSTATUE – Posążek Innosa
INOSSTATUE1 – Błogosławiony posążek Innosa (Zadanie dla Serwina)
ItMi_GoldCandleHolder – Złoty Świecznik
ItMi_GoldChalice – Złota misa
ItMi_GoldChest – Złota szkatuła
ItMi_GoldCup – Złoty Kielich
ItMi_GoldNecklace – Złoty Amulet
ItMi_GoldPlate – Złoty Talerz
ItMi_GoldRing – Złoty Pierścień
ItMi_JewelryChest – Szkatuła z klejnotami
ItMi_SilverCandleHolder – Srebrny Świecznik
ItMi_SilverChalice – Srebrna Misa
ItMi_SilverCup – Srebrny Kielich
ItMi_SilverNecklace – Srebrny Amulet
ItMi_SilverPlate – Srebrny Talerz
ItMi_SilverRing – Srebrny Pierścień
LIFE_GRALL – Czara Życia
RandomStatue – Statua Mnogości
Relict1 – Relikwie Adanosa (Zadanie dla Serwina)
Relict2 – Relikwie Innosa (Zadanie dla Serwina)
Relict3 – Misa z krwią demona (Zadanie dla Serwina)

Broń 1H:

A_AncientSword – Maczeta (Ostry)
A_AncientSword2 – Starożytny Miecz (Ostry)
A_CarmasinDawn – Karmazynowy Świt (Ostry)
A_DeathBreath – Oddech śmierci (Ostry)
A_GodHand – Ręka Boga (Ostry)
A_Katana1H – Katana (Ostry)
A_Killer – Zabójca (Ostry)
A_Mel_Sword – Pożeracz wiewiórek (Ostry)
A_Serwin_Rapier – Zdobiony Rapier (Ostry)
A_siekacz_sword – Miecz Siekacza (Ostry)
A_Sword1 – Miecz Monka (Ostry)
A_Sword2 – Smok2 (Ostry)
B_AncientSword – Maczeta (Bardzo Ostry)
B_AncientSword2 – Starożytny Miecz (Bardzo Ostry)
B_CarmasinDawn – Karmazynowy Świt (Bardzo Ostry)
B_DeathBreath – Oddech śmierci (Bardzo Ostry)
B_GodHand – Ręka Boga (Bardzo Ostry)
B_Katana1H – Katana (Bardzo Ostry)
B_Killer – Zabójca (Bardzo Ostry)
B_Mel_Sword – Pożeracz wiewiórek (Bardzo Ostry)
B_Serwin_Rapier – Zdobiony Rapier (Bardzo Ostry)

B_siekacz_sword – Miecz Siekacza (Bardzo Ostry)
B_Sword1 – Miecz Monka (Bardzo Ostry)
B_Sword2 – Smok2 (Bardzo Ostry)
AncientSword – Maczeta
AncientSword2 – Starożytny Miecz
AngarsLetter – Pismo Cor Angara
anim_test – Reaver
AvatarSword – Ostatni Bastion
Axe1H – Dobry topór
Axe1H1 – Naostrzony dobry topór
Axe1H2 – Naostrzony dobry topór
Baseball_Siekacza – Baseball rozpierduchy
Bunshee – Krzyk Potępieńca
CarmasinDawn – Karmazynowy Świt
DeathBreath – Oddech śmierci
DragonDie – Święty płomień
glorystal – Ostrze Chwały
GodFist – Pięść Boga
GodHand – Ręka Boga
GodThunder – Dotyk Beliar
GoodLongSword – Dobry długi miecz
GoodLongSword1 – Naostrzony dobry długi miecz
GoodLongSword2 – Naostrzony dobry długi miecz
guardsword – Chwała Strażnika
HKnife – Nóż myśliwski
ItMwA_1H_Axe_01 – Topór (Ostry)
ItMwA_1H_Axe_02 – Gruchotacz (Ostry)
ItMwA_1H_Axe_03 – Łamacz Kości (Ostry)
ItMwA_1H_Hatchet_01 – Siekiera (Ostry)
ItMwA_1H_LightGuardsSword_03 – Lekki Miecz Strażnika (Ostry)
ItMwA_1H_Scythe_01 – Siepacz (Ostry)
ItMwA_1H_Sickle_01 – Sierp (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_01 – Niewykończony Miecz (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_02 – Miecz Sędziego (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_03 – Miecz Strażnika (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_04 – Miecz Bojowy (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_05 – Miecz Wojenny (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Bastard_01 – Zardzewiały Miecz Półtoraręczny (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Bastard_02 – Rzeźnik (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Bastard_03 – Kat (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Bastard_04 – Wrzask Berserkera (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Broad_01 – Miecz Szeroki (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Broad_02 – Wyrok Wojownika (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Broad_03 – Szept Burzy (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Broad_04 – Ręka Strażnika (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Long_01 – Długi Miecz (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Long_02 – Miecz Strachu (Ostry)
ItMwA_1H_Sword_Long_03 – Miecz Nienawiści (Ostry)

ItMwA_1H_Sword_Long_04 – Miecz Zwycięstwa (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Long_05 – Miecz Śmierci (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Long_066 – Wyrównywacz (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Short_01 – Krótki Miecz (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Short_02 – Chłopski Miecz (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Short_03 – Język Topielca (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Short_04 – Kłujący Cierń (Ostry)
 ItMwA_1H_Sword_Short_05 – Ząb Kopacza (Ostry)
 ItMwB_1H_Axe_01 – Topór (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Axe_02 – Gruchotacz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Axe_03 – Łamacz Kości (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Hatchet_01 – Siekiera (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_LightGuardsSword_03 – Lekki Miecz Strażnika (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Scythe_01 – Siewacz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sickle_01 – Sierp (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_01 – Niewykończony Miecz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_02 – Miecz Sędziego (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_03 – Miecz Strażnika (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_04 – Miecz Bojowy (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_05 – Miecz Wojenny (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_01 – Zardzewiały Miecz Półtoraręczny (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_02 – Rzeźnik (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_03 – Kat (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Bastard_04 – Wrzask Berserkera (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_01 – Miecz Szeroki (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_02 – Wyrok Wojownika (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_03 – Szept Burzy (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Broad_04 – Ręka Strażnika (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_01 – Długi Miecz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_02 – Miecz Strachu (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_03 – Miecz Nienawiści (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_04 – Miecz Zwycięstwa (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_05 – Miecz Śmierci (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Long_066 – Wyrównywacz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Short_01 – Krótki Miecz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Short_02 – Chłopski Miecz (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Short_03 – Język Topielca (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Short_04 – Kłujący Cierń (Bardzo Ostry)
 ItMwB_1H_Sword_Short_05 – Ząb Kopacza (Bardzo Ostry)
 Katana1H – Katana
 Killer – Zabójca
 MagicOreSword – Miecz z magicznej rudy
 MagicOreSword1 – Naostrzony miecz z magicznej rudy
 MagicOreSword2 – Naostrzony miecz z magicznej rudy
 Mel_Sword – Pożeracz wiewiórek
 Miecz_Zdunka – Kosa Zdunka
 misio_Traffixa – Misio Traffixa
 nix_mace – Kij Nixa



NoName_Sword1H – Miecz Bezimiennego
NoName_Sword1H1 – Miecz Bezimiennego
NoName_Sword1H2 – Miecz Bezimiennego
pochodnia – Pochodnia
Reaver_b – Reaver
Reaver_m – Reaver
Reaver_s – Reaver
Serwin_Rapier – Zdobiony Rapier
siekacz_sword – Miecz Siekacza
SoulReaver – Pożeracz Dusz
SoulReaver_Fire – Pożeracz Dusz
SoulReaver_Air – Pożeracz Dusz
Sword1 – Miecz Monka
Sword2 – Smok2
UndeadDie – Dziwny Miecz
uriziel_1h – Uriziel

Broń 2H:

A_BlessedEdge – Błogosławione Ostrze Zmierzchu (Ostry)
A_DoomBringer – Mroczny Kat (Ostry)
A_DragonKiller – Niosący Światło (Ostry)
A_FPALL_SWORD – Zagłada Zła (Ostry)
A_InosDestiny – Płomień Innosa (Ostry)
A_Katana2H – Dai - Katana (Ostry)
A_Kazz_Sword – Miecz Kazzmira (Ostry)
A_KORTHAGOR_SWORD – Ostatni Mściciel (Ostry)
A_KorthAxe – Topór Kortha (Ostry)
A_Sejmitar – Sejmitar Drowa (Ostry)
A_SheerGhar – Piewca Zagłady (Ostry)
A_TheLastHit – Ostatni Cios (Ostry)
B_BlessedEdge – Błogosławione Ostrze Zmierzchu (Bardzo Ostry)
B_DoomBringer – Mroczny Kat (Bardzo Ostry)
B_DragonKiller – Niosący Światło (Bardzo Ostry)
B_FPALL_SWORD – Zagłada Zła (Bardzo Ostry)
B_InosDestiny – Płomień Innosa (Bardzo Ostry)
B_Katana2H – Dai - Katana (Bardzo Ostry)
B_Kazz_Sword – Miecz Kazzmira (Bardzo Ostry)
B_KORTHAGOR_SWORD – Ostatni Mściciel (Bardzo Ostry)
B_KorthAxe – Topór Kortha (Bardzo Ostry)
B_Sejmitar – Sejmitar Drowa (Bardzo Ostry)
B_SheerGhar – Piewca Zagłady (Bardzo Ostry)
B_TheLastHit – Ostatni Cios (Bardzo Ostry)
Axe2H – Dobry topór dwuręczny
Axe2H1 – Naostrzony dobry topór dwuręczny
Axe2H2 – Naostrzony dobry topór dwuręczny
BerserkerAxe – Starożytny Topór Potęgi
BlessedEdge – Błogosławione Ostrze Zmierzchu



Destroyer – Koniec Śmiertelników
DoomBringer – Mroczny Kat
DragonKiller – Niosący Światło
EliteOrcAxe – Krush Morthrag
FireDead – Pożoga
FPALL_SWORD – Zagłada Zła
ice_stuff – Pocałunek Wampira
IceSword – Lodowa Zamieć
InosDestiny – Płomień Innosa
ItMw2hOrcMace02 – Krush Norghor
ItMwA_2H_Axe_Heavy_01 – Topór Wojenny (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Heavy_02 – Krzyk Wojownika (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Heavy_03 – Pięść Barbarzyńcy (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Heavy_04 – Pięść Trolla (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_light_01 – Lekki Topór Bojowy (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_light_02 – Grzmot (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_light_03 – Chrzęst (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Old_01 – Stary Topór Bojowy (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Old_02 – Krwawy Żniwiarz (Ostry)
ItMwA_2H_Axe_Old_03 – Stary Sędzia (Ostry)
ItMwA_2H_Staff_02 – Laska Sędziowska (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_01 – Dwuręczniak (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_02 – Ostrze Bohatera (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_03 – Krwawe Ostrze (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_01 – Ciężki Dwuręczniak (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_02 – Gniewna Stal (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_03 – Wściekła Stal (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Heavy_04 – Mściwa Stal (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Light_01 – Lekki Miecz Dwuręczny (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Light_02 – Miecz Nadzorcy (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Light_03 – Ostrze Najemnika (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Light_04 – Miecz Królewski (Ostry)
ItMwA_2H_Sword_Light_05 – Miecz Demonów (Ostry)
ItMwAPickaxe – Kilof (Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_01 – Topór Wojenny (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_02 – Krzyk Wojownika (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_03 – Pięść Barbarzyńcy (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Heavy_04 – Pięść Trolla (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_light_01 – Lekki Topór Bojowy (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_light_02 – Grzmot (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_light_03 – Chrzęst (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Old_01 – Stary Topór Bojowy (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Old_02 – Krwawy Żniwiarz (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Axe_Old_03 – Stary Sędzia (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Staff_02 – Laska Sędziowska (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_01 – Dwuręczniak (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_02 – Ostrze Bohatera (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_03 – Krwawe Ostrze (Bardzo Ostry)



ItMwB_2H_Sword_Heavy_01 – Ciężki Dwuręczniak (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Heavy_02 – Gniewna Stal (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Heavy_03 – Wściekła Stal (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Heavy_04 – Mściwa Stal (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Light_01 – Lekki Miecz Dwuręczny (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Light_02 – Miecz Nadzorcy (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Light_03 – Ostrze Najemnika (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Light_04 – Miecz Królewski (Bardzo Ostry)
ItMwB_2H_Sword_Light_05 – Miecz Demonów (Bardzo Ostry)
ItMwBPickaxe – Kilof (Bardzo Ostry)
Katana2H – Dai - Katana
Kazz_Sword – Miecz Kazzmira
KORTHAGOR_SWORD – Ostatni Mściciel
KorthAxe – Topór Kortha
MagicOreSword2H – Dobry miecz dwuręczny
MagicOreSword2H1 – Naostrzony dobry miecz dwuręczny
MagicOreSword2H2 – Naostrzony dobry miecz dwuręczny
MagiStuff – Kostur Maga
MagiStuff_Fire – Kostur Pożogi
MagiStuff1 – Kostur Pradawnych
MagiStuff2 – Kostur Ken'Udz
Miecz_Cyka – Siepacz Cyka
NoName_Axe – Topór Bezimiennego
NoName_Axe1 – Topór Bezimiennego
NoName_Axe2 – Topór Bezimiennego
NoName_Sword2H – Miecz Bezimiennego
NoName_Sword2H1 – Naostrzony miecz Bezimiennego
NoName_Sword2H2 – Naostrzony miecz Bezimiennego
OrcOfficerAxe – Niszczyciel Życia
sairo_sword – Miecz Sairo
Sejmitar – Sejmitar Drowa
SheerGhar – Piewca Zagłady
TheLastHit – Ostatni Cios

Broń Dystansowa:

deadbow – Piewca Zagłady
IceBow – Pożeracz serec
ItAmArrow_Ice – Lodowa strzała
ItRw_Crossbow_ata – Kusza Atariusza
KyroBow – Łuk Kyro
OrkBow – Niosący Śmierć
RedBolt – Ognisty Bełt
RedCross – Czerwony Krzyż

Zbroje I Hełmy:

AncientArmor – Zbroja Sheer'Ghara
AncientRobe – Szata Pradawnych
Armor_Ranger_C – Starożytna Zbroja
ARMORPART_BOOTS – Buty
ARMORPART_BRACERS – Naramienniki
ARMORPART_BREASTPLATE – Napierśnik
ARMORPART_GLOVES – Rękawice
ARMORPART_GRAVES – Nagolenniki
AWH_ARMOR_M – Zbroja Łowcy Nagród
BAN_ARMOR_L – Lekki Strój Bandyty
BAN_ARMOR_M – Strój Bandyty
CRW_ARMOR_HUP – Wzmocniona zbroja z pancerzy pełzaczy
DarkAkolit – Szata Mrocznego Akolity
DarkArmor – Mroczna Zbroja
DarkMaster – Szata Mrocznego Mistrza
DragonArmor – Smocza Zbroja
Feallan_Armor – Zbroja Feallana
FireArmor – Opoka Ognia
GRD_ARMOR_H2 – Ciężka zbroja Strażnika Kopalni
GRD_ARMOR_H3 – Pancerz Zwycięstwa
GRD_ARMOR_L1 – Lekka zbroja Strażnika Kopalni
GRD_ARMOR_M1 – Zbroja Strażnika Kopalni
GRD_ARMOR_M2 – Zbroja Siekacza
GRD_PAL1 – Zbroja Wojownika
GRD_PAL2 – Zbroja pradawnych rycerzy
Habit – Habit
Habit1 – Habit
Hitman – Zbroja zabójcy
Hitman_L – Skórzana zbroja
I_ARMOR_STTH_BOOTS – Buty Zbroi Cienia
I_ARMOR_STTH_BREASTPLATE – Kurtka Zbroi Cienia
I_ARMOR_STTH_GLOVES – Rękawice Zbroi Cienia
I_ARMOR_STTH_GLOVES_FEN – Rękawice Zbroi Cienia (Podróża)
I_ARMOR_STTH_GRAVES – Spodnie Zbroi Cienia
KDF_ARMOR_H1 – Ciężka szata Ognia
KDF_ARMOR_H2 – Ciężka Zdobiona szata Ognia
KenRobe – Szata Wielkiego Mistrza
Non_RANGER – Zbroja Przemysłownika
NOVFAN_ARMOR_L – Przepaska Nowicjusza Fanatyków
NOVFAN_ARMOR_M – Lekka zbroja Nowicjusza Fanatyków
NOVFAN_ARMOR_H – Zbroja Nowicjusza Fanatyków
OrkH_Armor – Zbroja Łowców Orków
OrkH_Armor_H – Ciężka Zbroja Łowców Orków
PalArmor – Pancerz Paladyna
PalArmorLow – Zbroja Rycerza
STT_ARMOR_H0 – Zbroja Diego

UrizielRobe – Szata Mrocznego Arcymaga
VLK_ARMOR_M1 – Spodnie Siekacza
ZombieArmor – Zbroja Chaosu
ass_helm – Hełm Assasyna
crown – Ognista Korona
crus – test helm
FEL_HELM – Starożytny Hełm
HELM – Stary hełm
isil_helm – Królewski Hełm
maska – Maska Gladiatora
maska2 – Maska Bandyty
PALHELM – Hełm Paladyna
spartan_helm – Hełm najemnika
STT_ARMOR_H1 – Hełm
szyszak – Szyszak

Magia i Kryształ:

??? – Dziwny kryształ
Beast_Cristal – Kryształ Bestii
BloodCristal – Krwawy Kryształ
Cave_Cristal – Pęknięty Kryształ
CAVE_TELEPORT – Kryształ Teleportacji, stara jaskinia
CristalBELIARSCREAM – Krzyk Beliara
CristalDestroyLife – Pocałunek Śmierci
CristalDragonKiss – Pocałunek Smoka
CristalFury – Bitewny Szał
CristalICERAIN – Lodowa Zamieć
CristalInosRage – Gniew Innosa
CristalInosTears – Łzy Innosa
cristalofbegining – Kryształ Początku
CristalOrcTrans – Przemiana w Orka Elitę
CRISTALPUMA – Przywołanie Demonicznej Pumy
CristalPumaTrans – Przemiana w Demoniczną Pumę
DarknessArmy_Cristal – Armia Upadłych
DexCristal – Kryształ Zwinności
DragonFire – Smoczy oddech
FIRE_CRISTAL – Klątwa Innosa
GodCristal – Kryształ Zwycięzców
HealCristal – Kryształ Rezurekcji
ItArRuneTeleport6 – Próbną Teleportacja
ItArRuneTeleport9 – Teleportacja do obozu koło kopalni
ItArScrollTeleport6 – Próbną Teleportacja
MagiCristal – Kryształ Odnowy
ManaCristal – Kryształ Mocy
NetTeleport_Cristal – Kryształ teleportacji
netway_cristal – Dziwny kryształ
NewCristal – Runiczny Kryształ



NewCristal1 – Runiczny Kryształ
NewCristal2 – Runiczny Kryształ
NORTH_ISLAND_TELEPORT – Kryształ Teleportacji, północna część wyspy
Portal_Cristal – Kryształ Portalu
PowerCristal – Kryształ Potęgi
ReaverSeal – Pieczęć
ReaverSeal_Water – Pieczęć Wody
ReaverSeal_Fire – Pieczęć Ognia
ReaverSeal_Air – Pieczęć Powietrza
ReaverSeal_Earth – Pieczęć Ziemi
SheerCristal – Przywołanie Paladyna Innosa
Shrink_Cristal – Zmniejszenie Trolla
SoundCristal – Muzyczny Kryształ
SOUTH_ISLAND_TELEPORT – Kryształ Teleportacji, południowa część wyspy
SpeedCristal – Kryształ Akceleracji
Stone_Cristal – Kamienny Kryształ
strange_cristal – Kryształ Umarłych
teleport_cristal – Dziwny kryształ
TimeCristal – Kryształ Czasu
TOWER_UP_TELEPORT – Świetlisty Kryształ
Troll_Cristal – Kryształ Demona
UrizielTeleport – Kryształ teleportacyjny
UWCristal – Kryształ od Eli'Ne
VitCristal – Kryształ Witalności

Napoje:

Apple_booz – Nalewka jabłkowa
Bimber – Bimber
DragonBlood_Mixture – Mikstura ze smoczej krwi
Honey – Miód
Honey_drink – Miód pitny
Human_Blood – Ludzka krew
LekarstwoDorma – Lekarstwo dla Dorma
Root_Beer – Piwo korzenne

Żywność:

Aloes – Nocny Aloes
hum_meat – Ludzkie mięso
Paproc – Ciernista Paproć
Szczaw – Mroczny Szczaw
ZIELSKO – Zupa z ziela
ZIELSKO2 – Rosół
ZUPA_KUCHARZA – Zupa dla kopaczy
ZUPA_KUCHARZA2 – Świetna zupa



Trofea:

BeastBlood – Krew Pradawnego Potwora
BeastBlood_False – Fałszywa krew Pradawnego Potwora
BUG_SHELL – Płytką z pancerza
BugQueen_Organ – Narządy rozrodcze
DragonBlood – Smocza krew
DragonHeart – Serce Smoka
DragonScale – Smocze łuski
ItAt_Boar_01 – Skóra dzika
Puma_Fure – Skóra pantery
Sheep_Fure – Skóra owcy

Pisma:

Alchemy_List – Przepisy na mikstury
almanach_dex – Starożytny almanach
almanach_hp – Almanach Witalności
almanach_str – Almanach Siły
Ancient_Sheet1 – Wydarta stronica 1
Ancient_Sheet2 – Wydarta stronica 2
Ancient_Sheet3 – Wydarta stronica 3
Ancient_Sheet4 – Wydarta stronica 4
Ancient_Sheet5 – Wydarta stronica 5
AncientBook1 – Starożytna księga I
AncientBook2 – Starożytna księga II
AncientBook3 – Starożytna księga III
AncientBook4 – Starożytna księga IV
Bart_letter – Pełnomocnictwo
Cogito – Przesłanie Pana Cogito
Cogito1 – Przesłanie Pana Cogito cz.1
Cogito2 – Przesłanie Pana Cogito cz.2
Cogito3 – Przesłanie Pana Cogito cz.3
DEADSWORDINFO – Zmurszała stronica
DRAGONSWORDINFO – Zmurszała stronica
Drink_List – Przepisy na napitki
Fel_Diary – Pamiętnik generała
free_note – Weksel uniewinniający
Illuminatii – Droga Siedmiu Kroków
Introduction – Introdukcja
Ken_Answer – Odpowiedź Pradawnych
key_book – Pamiętnik Kryptologa
Kolís_Letter – List Kolisa do Pradawnych
Korthagor – Ostatni bój Korthagora
List_kamila – List do Morghara
ListOfDefaet – Lista zabitych bestii
Mel_Diary – Zapiski Melkora
New_Alm – Almanach
PAMIETNIK_ALCHEMIKA – Pamiętnik Starego Alchemika

Paragon – Kwitek od Zyska
PiratsMap – Podniszczona mapa
PRZEPIS_KUCHARZ2 – Przepis kucharza
PRZEPIS_RADI – Przepis Radi`ego
RytualBOOK – Dziwna Księga
RytualText – Słowa Inkantacji
SaturasNote – Zapiski Saturasa
secret_1h – Taktyka Walki
secret_2h – Taktyka Walki
sher1 – Shergaryzmy, tom I
sher2 – Shergaryzmy, tom II
sher3 – Shergaryzmy, tom III
sher4 – Shergaryzmy, tom IV
sher5 – Shergaryzmy, tom V
sher6 – Shergaryzmy, tom VI
sher7 – Shergaryzmy, tom VII
sher8 – Shergaryzmy, tom VIII
Sly_Letter – Dziwny Zwój
szkielet – Kartka

Klucze:

Algirion_Key – Klucz Algiriona
bal_key – Zaśniedziały klucz
CAMP_PKey – Klucz do klatki
Key_Tower_House – Dziwny klucz
KLUCZ_GARNIZONU – Klucz
MELK_CHEST – Klucz do skrzyni
Melkor_HideKey – Melkor_HideKey
Mild_Key – Klucz od Alchemika
Servin_Key – Klucz Servina
Smith_Key – Klucz Kowala
Thangor_Key – Klucz Thangora

Różne:

Bedroll – Śpiwór
BLACKORE – Czarna ruda
Cube – Dziwny Sześcian
DARKPEARL – Czarna perła
Dragon_Horn – Smoczy Róg
DragonEgg – Smocze jajo
drugs – Podejrzana Paczka
gamble_sack – Sakiewka z kośćmi do grania
GOLDNUGGET – Bryłka złota
HEAD – Głowa Mrocznego Arcymaga Uriziela
OrePack – Przesyłka rudy
ORESACK – Skórzany worek
pacho_belt – Podejrzany pasek



Sekstans – Sekstans
SOL – Sól
SpecialJoint2 – Bardzo mocny joint
WHITEPEARL – Perła

NPC:

EBR_103_Beo – Beowulf
GRD_1100_Traffix – Traffix
GRD_2019_Sand – Sand
GRD_2080_Zollo – Lukis
GRD_2081_Kraken – Ghorri
Grd_4201_Pijakb – Siekacz
Grd_4204_Orlan – Orlan
Grd_4205_Pijaka – Vierzba
GRD_4207_NAUCZYCIEL – Bard
GRD_6003_CARLOS – Carlos
Grd_6789_Zysk – Wyzysk
GRD_7604_PALACZ – Corin
GRD_7607_MELKOR – Melkor
GRD_8002_GERALT – Geralt
GRD_8004_HORG – Horg
GRD_8005_VERDON – Verdon
GRD_8007_HALLDOR – Halldor
GRD_8008_Patrol – Pablo
GRD_8009_Straznik – Makiu
GRD_8010_TRUP3 – Przemutnik
GRD_8012_Eris – Eris
GRD_8014_MUZYK – Muzyk
GRD_8888_ZIOM – Henrick
Grd_990_Kucharz – Gruby Butch
GRD_995_Ciuciek – Kazzmir
GRD_996_KOMAR – Komar
GRD_998_Dawid – Gorth
Grd_999_Morghar – Morghar
GUR_3054_BaalKolis – Baal Kolis
jaskier – Bard Jaskier
Non_1500_Gilbert – Gilbert
Non_2000_Thangor – Thangor
Non_2001_Anghar – Anghar
Non_2002_Monk – Monk
Non_2003_Korth – Korth
Non_2004_Servin – Servin
Non_2005_Kyro – Kyro
Non_2006_Nikolas – Nikolas
Non_2007_Eremita – Dziwny Eremita
Non_2008_Alchemik – Stary pustelnik
Non_2009_Argorn – Argorn



Non_2010_Kenudz – Ken'Udz
Non_2011_Sheer – Sheer'Ghar
Non_2012_Flad – Flad'Nag
Non_2013_Algirion – Algirion Tas an'Dar
Non_2014_Eline – Eli'Ne
Non_2015_Horgan – Horgan
Non_2016_Khan – Khan
Non_2017_Bal – Balaiareth
Non_2018_ADragon – Czarny Smok
Non_2020_Zentharr – Wredny Mag - Diego'mir
Non_2021_SheerM – Paladyn Innosa
Non_2022_BalM – Balaiareth
Non_2025_Angela – Angelina
Non_2030_Dragon – Czarny Smok
Non_2031_Dragon_Undead – Nieumarły Smok
Non_2032_Shadow – Wojownik Cienia
Non_2033_Ghost – Soulcatcher
Non_2034_Renegat – Kortharg - Ork Renegat
Non_2035_YDragon – Malutki Smok
Non_2036_BlackDragon – Czarny Smok
Non_2037_Ghost – Mroczna Zjawa
Non_2038_SlaveMaster – Ork - Dozorca
Non_2039_Assasian – Zabójca - Codename 47
Non_2040_Uriziel – Uriziel
Non_2041_Akolita – Czarny Akolita
Non_2042_Sword – Niewidzialny Strażnik
Non_2043_Sword2H – Niewidzialny Strażnik
Non_2044_Drow – Drow
Non_2045_Aver – Aver
Non_2046_Uther – Uther
Non_2047_Smok – Arthas
Non_2048_Som – Som
Non_2049_Elite – Morht'Gnar
Non_2050_Elite – Morht'Gnar
Non_2051_DMaster1 – Czarny Mag
Non_2052_DMaster2 – Dick Advo
Non_2060_Valkir – Valkir
Non_2061_Blood – Krwiopusz
Non_2062_Yrpen – Yrpen
Non_2063_Snow – Snow
Non_2064_Duke – Duke Mekhar
Non_2065_OrcHunter – Nazgrel
Non_2066_OrcHunter – Vegolas
Non_2067_Kerth – Kerth
Non_2068_OrcHunter – Łowca Orków
Non_2069_Elite – Strażnik Portalu
Non_2070_OrcHunter – Majewski Show
Non_2071_OrcHunter – Łowca Orków



Non_2090_Avatar – Avatar Innosa
Non_2094_Rost – Rost
Non_2095_Volar – Volar
Non_2096_Kroll – Kroll
Non_2097_Kira – Kira
Non_2099_Angelina – Angelina
Non_2100_InosSon – Dziwny człowiek
NON_3000_KEEPER – Widmo
NON_3077_DBRUCE – D’Bruce
NON_3200_PoziomkazDuch – Duch
NON_3201_URIZIEL – Uriziel
Non_6666_DARK – Strażnik Groty
NON_7537_Gardhar – Gardhar
Non_7777_DUCH – DUCH PALADYNA
NONE_4037_NewPrisoner – Ojciec Dyrektor
Nov_3013_Algier – Algier
Nov_3014_Tallin – Tallin
Nov_3015_Fao – Martwy nowicjusz
Nov_3018_Palermo – Palermo
NOV_3051_Kora – Kora
ORC_8101_Shaman – Ur-Shak
ORC_8102_Shaman – Nakręcana Figurka
ORG_802_Skrzypek – Skrzypek
ORG_857_Calash – Calash
ORG_888_Erpresser – Podejrzany typ
ORG_889_CoErpresser – Wspólnik szantażysty
PC_Rockefeller – Rockefeller
SLD_704_Blade – Kosiarz
SLD_711_Bronn – Bronn
STT_8501_Cien– Radi
TPL_1426_Psycho – Psycho
TPL_3050_TEMPLER – Wysłannik Cor Kaloma
TPL_3052_Xord – Xord
TPL_3053_Atarius – Atarius
VLK_2080_Buddler – Sanchez
VLK_2081_Buddler – Martinez
VLK_2082_Buddler – Popo
VLK_2083_Buddler – Nix
VLK_2084_Buddler – Nest
VLK_7505_KOPACZ – Kopacz
VLK_7506_KOPACZ – Kopacz
VLK_7507_MARK – Mark
VLK_7509_ZENEK – Marcel
VLK_7529_RENDI – Rendi
VLK_7533_BEN – Ben
VLK_7535_DORM – Dorm
VLK_7540_Martin – Seziel



Potwory:

Aligator – Aligator
AligatorD – Podziemny Aligator
angela_old – Angelina
BlackDragon – Czarny Smok
BlackWolf – Czarny Wilk
Boar – Dzik
Bug – Wielki Pajęczak
Bug1 – Wielki Pajęczak
Bug2 – Pajęczak Truteń
Bugwarrior – Pajęczak Wojownik
Bugwarrior1 – Pajęczak Wojownik
Bydle – Ogromny gad
Bydle2 – Ogromny gad
DeadShadow – Nieumarły Cieniościor
DemonLord – Książe Demonów
DemonLord1 – Strażnik Świątyni
DemonWarg – Demoniczny Warg
Destroyer – Koniec Śmiertelników
Dragon_Fire – Smok
DragonRazor – Rozpruwacz
FireGuard – Ognisty Strażnik
GIANT_SKELET – Olbrzymi Szkielet
GIANT_SKELET1 – Olbrzymi Szkielet
GreenWaran – Bagienny jaszczur
HarpieD – Dziewica Chaosu
kuzuar – Kuzuar
Mst_Default_Stone_Beast – Kamienna Bestia
Mst_SpecialUndeadOrc – Niemarły Elitarny Ork
Mst_SpecialUndeadOrcShaman – Niemarły Ork Szaman
OldAligator – Stary Aligator
OrcElita – Ork Elita
OrcGeneral – Wredny OrcWarrior
OrcGiant – Ork Wielkolud
OrcOficer – Ork Pułkownik
OrcOficerU – Ork Pułkownik
ostrokiel_mag – Ostrokiel
ostrokielF – Ostrokiel- Samica
ostrokielM – Ostrokiel - Samiec
Poisoned_Minecrawler – Jadowny Pelzacz
portal_guard – Strażnik portalu
RedWolf – Czerwony Wilk
Rex – Rozpruwacz
RexD – Demoniczny Rozpruwacz
ScavengerD – Podziemny Ścierwojad
ShadowBeast1 – Cieniościor
Sheep – Owca



Stone_Beast – Kamienna Bestia
StonePuma – Demoniczna Pantera
StonePuma1 – Strażnicza Pantera
StonePuma2 – Strażnicza Pantera
STONESHADOW – Ognionośca
StoneStatue – Posąg
Troll_Bug – Wredny Bug
TrollD – Jaskiniowy Troll
TrollDK – Pradawny Troll
UndeadOrcShaman – Arcykapłan Beliara
UndeadOWH1 – Strażnik Arcykapłana
UOrcEliteM – Niemarły Elitarny Ork
UOrcShamanL – Niemarły Ork Szaman
WarriorGobo – Goblin Zabijaka
WhiteWolf – Puszek Okruszek
YDragon – Mały Smok
ZombieMag – Upadły Czarnoksiężnik
ZombieMag1 – Upadły Czarnoksiężnik
ZombieScientist – Zombie Uczony
ZombieWarrior – Zombie Wojownik

Opracował – Bruce, konwersja do pliku PDF – Shergar.

ZAPRASZAMY NA www.PoziomkaZ.pl

