Icewind Dale II je hlavne bojovka. Samozrejme, že sú v nej questy, ale dosť lineárne. Baldur´s Gate II sa mi páčil viac, kvôli množstvu a rozmanitosti questov. No aj tu sú miesta, kde sa môžete na čas zaseknúť.
Moju partiu tvorili Helmov paladin - Aasimar, Selunina kňažka - človek, Bojovník - štítový trpaslík, Ranger - polelf, Mág - človek, zlodej - Tiefling. No myslím, že na rozdiel od Baldura tu nie sú questy, ktoré sú vyhradené len pre dané povolanie, či rasu (niektoré súvisia s rasou, no dajú sa obísť).
Hral som českú verziu, ale myslím že by nemal byť problém, keby sa do návodu potreboval pozrieť niekto, kto má originálnu verziu.
V hre platia podobné normy, ako v Baldure, Icewinde I, či Planescape. Ak pár rád na úvod, tak len to najdôležitejšie.
S každou postavou vždy vyčerpajte všetky témy v rozhovoroch. Samozrejme okrem tých, čo by vyvolali súboj, pokiaľ si to nevyžaduje dej. Ale pamätajte, že každého môžete zabiť vždy aj potom. K rozhovorom je dôležité si zvyšovať schopnosti Diplomacia a Podvádzanie. Máte viac možností v dialógoch a aj viac možností, ako vyriešiť niektoré problémy.
Pamätajte si, že ak v niektorých oblastiach nemôžete odpočívať, alebo vás často zo spánku vyrušujú nepriatelia, málokedy vám niečo bráni vrátiť sa do predošlých oblastí, kde ste si to už vyčistili a odpočívate tam v pokoji.
Kúzla sú tu podobné ako v ostatných hrách tohto typu. Najvýznamnejšie kúzla podľa mňa sú vyvolávačské, najmä vyvolávanie nemŕtvych. Ostatné potvory aj na vyššom stupni po čase zmiznú, no nemŕtvi vydržia s vami najdlhšie. A keď som neskôr vyvolával veľkých kostlivcov, poväčšine aj z tých najtuhších bojov vyviazli len s miernymi zraneniami. Tiež dôležité sú kúzla nekromancerské, ako napríklad Prst smrti, či Rozloženie. A význam majú aj kúzla ohňa. Najmä zo začiatku, keď ste ešte pomerne slabí. A Fireball je Fireball. A tiež pár protivníkov je poddajných len ohňu.
A nezabúdajte pri prehľadávaní oblastí občas stlačiť klávesu ALT. Zvýraznia sa vám všetky veci na zemi a taktiež všetky schránky, truhly, krabice a proste všetko, kde je niečo uložené. Občas sú totiž niektoré veci trochu schované, a aj v návode, ak napíšem, že je niečo povedzme na severozápade, a ono je to schované medzi stromom a jazerom, tak predpokladám, že tam stlačíte ALT.

Prológ

**Doky**

Mesto Targos je napadnuté goblinmi a vy ste žoldnieri, ktorí mu prichádzajú na pomoc.

Po vystúpení z Hedronovej lode vás uvíta dvojica strážcov. Reig je ranený a chce liek od Magdara, správcu prístavu. Môžete ho uzdraviť, ak máte paladina, či kňaza, je za to pár skúseností, no aj tak potrebuje liečivo. Severne od móla je veľká zamknutá budova. Vlámte sa do nej. Tam nájdete Magdara Shenlena. Povie vám, aby ste si vzali, čo potrebujete. Poprezerajte všetky truhlice a sudy. Zamknuté vypáčte. Nájdete aj nejaké vybavenie a liečivé lektvary. Dajte jeden Reigovi.

Preskúmajte doky, cestou na vás bude útočiť zopár goblinov. Uprostred dokov je trpaslík Jorun. Môžete sa s ním porozprávať, ale potrebovať ho budete až neskôr. Počas rozhovoru vám ponúkne svoj dom na juhozápade, kde môžete prespať. Tiež spomenie, že je tam zapascovaná truhla, a ak ju vypáčite, môžete si obsah nechať.

Vedľa Jorunovho domu je krčma. V nej je Guthewulf Henghelm. Má veci na predaj. Tiež si s ním môžete dať závod v pití, a za to získať jeho strieborný vlčí amulet. No to sa dá, až keď zlikvidujete goblinov v dokoch.
Je tu aj trojica žoldnierov, najatých Ulbrekom. Porozprávajte sa s nimi, najmä o ich ďalších spoločníkoch.

Úplne na juhu je dom Hedronovej matky. Je ohrozovaná pár goblinmi. Pobite ich a porozprávajte sa s ňou. Potom bežte jej synovi Hedronovi povedať, že je v poriadku. Keď pobijete všetkých goblinov v dokoch, vráťte sa sem, porozpráva vám nejaké príbehy z planiny.

Na severovýchode je Borgan. Povie vám , že v sklade sú goblini. Buď môžete sklad vybiť sami, alebo ísť zavolať žoldnierov z krčmy. V sklade si vezmite mŕtvu mačku. Tú môžete zaniesť Hedronovej matke. A od žoldnierov na palisáde zistiť, že ju ukradli. Po boji v sklade pokračujte do podzemia. Tu v jaskyniach taktiež vybite goblinov a na severe si všimnite zatarasený tunel. U ich šéfa Rukwurma nájdete neidentifikovaný zvitok. Po vyčistení jaskyne to zreferujte Borganovi.

**Mesto Targos**

Na juhu medzi krčmou a obchodom je Lumbar Grundval. Posťažuje sa na pokazený žeriav.

V krčme si môžete pospať. Je tu prázdna izba, kde straší duch mŕtvej ženy. Ak ste sa už rozprávali s Koluhmom, krčmár sa vám posťažuje, že mu zaplatil nejakou fľaškou a ani nevie na čo slúži. Ponúknite sa, že zistíte, čo je zač.
Na poschodí sa v noci zjavuje Veira, duch ženy, ktorá čaká na svojho manžela. Porozprávajte sa s ňou. (môžete ju zapudiť paladinom, či kňazom, ale je za to menej skúseností). Potom si znova pohovorte s krčmárom. Povie vám že Gothar, barman z krčmy v dokoch, by o ňom mohol niečo vedieť. Zájdite za ním. Dá vám trosku z lodi, na ktorej sa potopil Veirin manžel. Potom bežte znova za Duchom, keď zistí čo sa stalo, prestane strašiť. Keď máte identifikovanú fľašku, ktorou zaplatil Koluhm, daruje vám do nej slzu a odíde.

Vedľa krčmy je Gallawayova obchodná spoločnosť. Deidra Gallawayová tu vedie obchod.

Na východe je sídlo lorda Ulbreka. Jeho žena Elytharra predáva magické veci. Ak to nik z vašej party ešte nevie, môže vám identifikovať veci. Keď budete mať identifikovanú fľašku z krčmy a zvitok z jaskyne, pohovorte si s ňou o nich.
K fľaške vám povie, že je schopná udržať esenciu duchov. Keď v nej budete mať slzu Veiry, nepokojného ducha z krčmy, buď jej ju môžete predať, alebo si nechať očarovať zbraň.
K zvitku vám povie, že je to jedna časť z dvoch, ktoré majú v sebe silnú mágiu. V meste je zradca.
Tiež vám povie o chorom veštcovi Valinovi.
Sám lord Ulbrek vám poďakuje, za vyčistenie dokov a pošle vás za Safordom Cralom na palisádu. Ten vám dá ďalšie rozkazy, aj odmenu.

Na juhovýchode je dom Phaena. Pri rozhovore sa spýtajte na zvitok. Je to zradca a zaútočí na vás. Po jeho porážke to oznámte Elytharre.
Na severe je lazaret. Tu je chorý Valin. Pri rozhovore vám spomenie akurát slovo Brajgl. Ten môžete kúpiť, alebo ukradnúť do Guthewulfa, v krčme v dokoch. Preberie sa, poďakuje a prezradí vám proroctvo.
Tiež tu leží Garradun. Požiada vás, aby ste doručili list jeho láske prostredníctvom kapitána Marináka. Potom si pohovorte s Denhamom, ktorý stojí povyše. Spomeňte list. Keď mu ho ukážete, zistí, že je to tajná správa o jednotkách v meste a uistí sa, že Garradun je doppleganger. Dá vám falošné listiny pre kapitána Marináka. Listy si ponechajte, použijete ich až o dosť neskôr. Ak sa potom budete o tom rozprávať s Garradunom, zmení sa na doplegangera a zaútočí na vás.

Na západe je v dome Koluhm Kostilam.
Spovedá mŕtvoly na žiadosť lorda Ulbreka. Porozprávajte sa s ním. Prezradí vám, že bol ubytovaný v hostinci, v ktorom strašilo. Povie vám niečo o duchovi.
Ak sa s ním porozprávate o fľaške, ktorou zaplatil v hostinci, ale až potom, čo ste ju identifikovali, dostanete nejaké skúsenosti.
Keď sa s ním bude rozprávať dosť inteligentná postava, tak si všimne, že medzi telami sú aj mešťania. Zistí, že chcel od mŕtvych vymámiť, kde si schovali cennosti, a aby ste o tom pomlčali, tak vám prezradí, čo sa dozvedel o pokladoch.

**Palisáda**

Pri prehliadke palisády narazíte na dve skupiny trénujúcich nováčikov. Pri jednej skupine môžete pokecať s inštruktorom a ukázať im lepšiu bojovú techniku. (450 exp.)
U druhej skupiny môžete ukázať dôstojníkovi, ako nováčikov lepšie motivovať (450 exp.) a tiež im kňaz môže požehnať (450 exp.)

Na juhu pri katapulte je Caulder. Presvečte ho, že potrebuje pomoc (450) a požičajte mu kladivo (450). Určite ste už nejaké našli.

Sú tu dvaja lučištníci Gable a Kadence. Môžete si s nimi zasúťažiť o zlato, alebo o luk. Stačí zostreliť sud pred nimi.

Za veliteľstvom je chlapík menom Niles. Chce od vás nejakú pijatiku. Buď mu dáte fľašu vína, ktorá je v sklade v dokoch (450), alebo mu vynadáte a pohrozíte, aby strážil triezvy, inak uvidí (600).

Hneď pri vstupe na palisádu je veliteľstvo, so Safordom Cralom. Ten vám bude zadávať úlohy.
Úloha č. 1. Olap potrebuje pomoc. Je to trpaslík na severe. Potrebuje drevo. Pošle vás za svojim otcom Jorunom, ten vraj opraví Grundvalovi žeriav. Jorum je v dokoch, no dá vám len súčiastku na opravu. Tú sami vložte do žeriava a oznámte výsledok Olapovi a Safordovi. (300, 600)

Úloha č. 2. Obrancom dochádzajú šípy. Nájdite Zálesáka pri západnej stene. Potrebuje tristo šípov z Gallawayovho obchodu. Pohovorte si s Deidrou. Nie je zrovna nadšená, že má vydávať ďalšie veci. Môžete ju presvedčiť, aby šípy poslala pre vojenské účely, alebo to zatiahnete sami. Je to len za 50 zlatých. Tak či tak je to 600, 600 exp.
Potom to oznámte Zálesákovi a Safordovi.

Úloha č. 3. Pošle vás za Koluhmom. To je ten Myrkulov kňaz, čo sa v meste rozpráva s mŕtvymi. Treba zistiť, čo sa už od mŕtveho goblina dozvedel. Zájdite za ním, a on vám oznámi, že sa niečo dozvedel, ale je to v goblinštine a on jej nerozumie. Ak sa s ním rozpráva človek, tak mu dá tie informácie na liste, aby ich preložil niekto u Saforda - 450.
Ak sa s ním rozpráva polelf, preloží časť textu - 600.
Ak trpaslík, preloží väčšinu - 900.
Saford vám dá ako odmenu rovnaký počet skúseností, ako získate pri Koluhmovi.

Úloha č. 4. Saford chce, aby ste priviedli tlupu železného obojku, žoldnierov z krčmy v dokoch. Buď po dobrom, alebo po zlom.
Ak odmietnu, zabite ich. 450, 450 za ich likvidáciu a 600 od Saforda.
Ak ich presvedčíte, aby sa vrátili do služby, je to 600 a 900 od Sforda.

Len čo splníte štvrtú úlohu pre Saforda, napadnú mesto nájazdníci. Vybehnite von a všetkých pobite, vrátane ich vodcov Vghotana - 300 a neskôr sa objaviacich Ghotraga - 300 a šamana Caballusa - 900 a na záver ešte 300 exp. Od Saforda si môžete vyzdvihnúť finančnú odmenu.

Potom choďte za Ulbrekom (500). Potrebuje do vás, aby ste zabezpečili Šengarský most, po ktorom majú doraziť posily.

Kapitola I

**Šengarský most**

***Brod 1***

Na ceste k mostu vás čaká Torak, náčelník orkov, ktorý vás rozhodne nechce nechať prejsť cez svoje územie. Poštve na vás svoju bandu. Boj. Keď porazíte prvú tlupu, po ceste narazíte na ďalšie. Pri druhej nájdete Dareta Jaropeva, druida, ktorého ste náhodou zachránili (750). Za to, že ste pobili orkov pri jeho dome, vám otvorí západnú cestu k brodu (2 x 500).
Tiež vás požiada o nájdenie jeho ženy Sabriny.

Pokračujte cez nový prechod na skalnú vyvýšeninu. Úplne na západe je Sabrina (500). Povie vám o pasci orkov (375). Ak jej ponúknete doprovod domov, dostanete 375 a ďalších 375 plus hmotnú odmenu, keď sa zastavíte znova za Daretom. V animácii uvidíte, ako vám Sabrina otvorí ďalší prechod. Vydajte sa tou cestou a zlikvidujte nepriateľov. Potom je tu jediná cesta uprostred. Je zahradená naskladaným drevom. Na každej strane tejto hrádze je jedno brvno, ktoré môžete odsunúť. Tým uvoľníte zátaras a môžete sa vysporiadať s ďalšími orkami. Po boji prejdite severne do ďalšej lokácie.

***Brod 2***

Tu je ďalší väčší boj s orkami, no stačí pár dobre mierených kúziel Spánok a je po boji. Je tu kňažka Emma, ktorá vám pomôže v boji a požiada vás, aby ste jej priniesli meč od trola, ktorý unikol v úvode boja. Dá vám nejaké ohnivé oleje proti nemu.

Vydajte sa na východ. Tu vás čaká Kaitlin, ktorú vyslali orkovia, ktorí obsadili jej dedinu, aby vás varovala, že sa nemáte približovať. Tiež vám povie, že na pomoc niečo nájdete v dome naľavo. Je tam fľaška neviditeľnosti. Buď ju použite, alebo sa so zlodejom prekradnite do tábora a za palisádou naľavo otočte kolom. To otvorí dvere. Prejdite cez ne na sever a pobite orkov. Zachráňte dedinčanov (300) a potom sa vráťte na východ a pobite orkov v tábore (300) vrátane Toraka. Od neho získate mimo iného aj kľúč od brány, ktorá je nad zachránenými dedinčanmi.

No najprv za táborom, v ktorom bol Torak, je jaskyňa. Všetkých v nej vybite. Na konci je troll, ktorý ukradol Emme meč. Zistite prečo to všetko troll Vrek robí (375), potom ho zabite (900). Z truhly zoberte meč. Buď si ho môžete nechať, alebo ho vrátite Emme (750) a dostanete 2000 zlatých. Potom pokračujte úplne na sever a do ďalšej časti.

Nezabudnite sa staviť u Kaitlin
Oznámenie o oslobodení jej ľudí - 750, Oznámenie o zabití Toraka - 750. Povie vám o ceste k brodu (375) a k hrádzi (375).
Tiež je pri nej zachránený dedinčan Arte, ktorý má veci na predaj.

***Brod 3***

Tu len prechádzajte. Cestou vás napadne náčelník lesných tvorov Garnát (450). Nič extra. Celou cestou sú tu rôzni nepriatelia, ale s kúzlom Spánok by to nemal byť problém. Na západe prejdite ďalej.

***Brod 4***

Hneď na začiatku vás čaká parta malaritov s diviakmi. Pre pokoj duše a skúsenosti si vybite všetko, čo sa hýbe. Potom rozsekajte podporný trám na severovýchode (nad miestom vstupu) a kliknite na ďalší na severozápade pri priehrade. Tým ju zničíte (750). Z tohto druhého stĺpa získajte nejaké drevené dosky. Tie použite na zničený most smerujúci na západ, ktorý je poniže priehrady. Môžete po ňom prejsť ďalej.

**MOST**

V animácii uvidíte, ako sa nepriatelia rozhodnú zničiť most. Likvidujte všetkých, no treba zabrániť zničeniu mosta. Ten nezničia tak rýchlo, takže máte nejaký čas. Zatiaľ odrazte prvý nápor a nepriateľov sprava, aby vás nezovreli a potom sa vyberte na most. Tam vás Xuki, čarodejka požiada o vyjednávanie, no ak budete vyjednávať, len jej tým dáte čas na prípravu. Rovno ju pošlite kadeľahšie a je to 525 exp. Potom bojujte. Keď zabijete všetkých na mapke, zachránili ste most - 1575. Bežte za Ulbrekom, on vám poďakuje (1575) a pošle vás na už odhalenú tajnú pevnosť.
(pokiaľ most zničia, a vy všetkých pobijete, aj tak ste splnili úlohu, no len za 525 a 1050 od Ulbreka) Nezabudnite na finančnú odmenu od Saforda.

**Pevnosť nájazdníkov**

Na začiatku vás čaká Ennelie. Povie vám, čo a ako, a na ďalšie veci sa jej popýtajte vy. Vyliečte ju - 525. Potom pokračujte. Vyčistite si mapku. Priorita sú bubny, šamani nimi vyvolávajú potvory stále dookola. Bubny zničte ako prvé, potom sa sústreďte na ostatných. V severovýchodnom tábore nájdete kľúč. Otvorte ním juhovýchodnú bránu a vstúpte do jaskyne. Hlavná brána do pevnosti na severe je totiž neprístupná.

**Jaskyne pod pevnosťou**

Oproti je brána, ku ktorej potrebujete heslo. Dole je tábor goblinov, orkov a vrrkov. Vybiť. Uprostred mapky je goblin Pondmuk. Chce sa dohodnúť, lebo je hladný. Úplne v rohu na severozápade je jaskyňa s pavúkmi. Zabite pavúkov aj s ich kráľovnou.
Ak Pondmukovi dáte telo obyčajného pavúka - 1050 exp. Ak telo kráľovnej pavúkov - 1575 exp. Prezradí vám heslo od dverí. No tie dvere sa dajú obísť cez jaskyne, kde boli pavúky.
Ak si pri ňom odpočiniete, tak na vás nastraží pascu. Potom môžete zabiť toho zradcu.

Z jaskýň, kde bola kráľovná, sa dá dostať za zavreté dvere, no ak vstúpite cez dvere s heslom, je to 525 naviac. Inak je to jedno, ako tam vstúpite, podstatné je dostať sa na sever. Tam je prechod do ďalšej úrovne.

Poniže bubna v severnej jaskyni je Vunarg so svojim gangom. Môžete ho presvedčiť, aby sa stiahol za 700 exp. (treba na to diplomaciu), alebo ich pobite za približne rovnakú hodnotu.
Za ním sa nachádza Yquog. Ten chce od vás, aby ste mu doniesli správu, ktorú má Kruntur. Tiež vám povie heslo ku vstupu do časti jaskyne, kde sa nachádza.

**Jaskyne pod pevnosťou 2**

Po vstupe na vás hneď zaútočia. Pri vybíjaní zoberte od skupiny potvor na severe a na juhu dva predmety. Čierny a Železný ochranný kameň. Stačí ich mať v inventári a zabezpečia vám bezpečný prechod cez zapascované prechody. Po vyčistení jaskyní, môžete vstúpiť do západnej časti. (ak neviete heslo, zaútočia na vás).
Ak plníte quest pre Yquoga, tak a porozprávajte s Krunturom. Povie vám, že vám dá správu, len ak mu prinesiete od Yquoga chrániče, ktoré vzal jeho bratovi. Bežte za Yquongom. Ten vám chrániče dá. Potom zasa za Krunturom. Ten vám dá správu a rozíde sa s vami v mieri - 3150 exp. (potom ho môžete zabiť). Vráťte správu - 1400, potom môžete Yquoga zabiť - 900, no správu už u seba mať nebude. Ak Kruntura zabijete a až potom donesiete správu, Yquog na vás zaútočí. (Ak najprv zabijete Yquoga a potom pôjdete za Kurunturom, napadnú vás trolovia a iní strážci, no Kuruntorovi goblini vás nechajú na pokoji a za vrátenie chráničov získate len 2100)
Dvere na severe vedú konečne do pevnosti.

**Pevnosť**

Ste na nádvorí pevnosti. Tu stačí všetkých pobiť. Pomocou Železného ochranného kruhu sa sem bezpečne dostanete. Čiernym ochranným kruhom otvoríte dvere do vnútra pevnosti. Vstúpte.

**Pevnosť interiér**

Na úvod zničte troch nepriateľov. Jeden má u seba kľúč k bráne pred vami. Vstúpte. V animačke uvidíte Guthmu, ktorého Sherincal kára za jeho neschopnosť. Tu vás čaká tuhý súboj. Najlepšie je všetkých si vylákať do chodby, tam majú malý priestor na manévrovanie a tam ich sekať a s čarodejom odzadu kúzliť (ako ostatne pri väčšine súbojov). Postupne zlikvidujte všetkých vnútri. V prostrednej miestnosti je samotný Guthma. Kill them all. (1350). Nezabudnite v juhovýchodnej časti otvoriť väzenie a zachrániť Brastona. Odveďte ho (teraz už cez hlavný vchod) k Ennelie (2100). Potom sa vráťte za Ulbrekom po odmenu.

Ulbrek (2100) vám poďakuje a hneď vás pošle ďalej. Máte ísť naproti Luskanskej armáde. Bežte za Osvaldom. (vzducholoď severne od Ulbreka). Predtým si nakúpte a predajte, čo budete potrebovať a vyberte peniaze od Saforda Crala. Odchádzate z Targu. Osvald vás odvezie do západného priesmyku.

Kapitola II

**Západný priesmyk**

Loď havarovala. Osvald na opravné kúzlo potrebuje nejaké prísady. Vezmite si zo stola knihu, tam sú spísané. Vydajte sa ich hľadať. Potrebujete Pavučinu, Thrymský extrakt, nejakú rastlinu, železnú rudu, dva diamanty, drevo. Jeden diamant a extrakt (ďalší môžete nájsť v ľadovej pevnosti) nájdete hneď v lodi a drevo leží pred loďou.

Von si vyčistite mapku. Nezabudnite zničiť hniezdo švábov, inak z neho budú stále vychádzať. (1900 za zničenie a 1425 za zobratie vecí z neho). Veľmi dobré je spraviť si u Osvalda z pancierov švábov zbroj - plná plátová je + 8 a stojí len okolo 1700 zlatých. Veľa dobrých brnení hneď tak nenájdete. (alebo aj áno, ale slabšie, no očarované)

Kúsok na východ nájdete pavúkov a z ich mŕtvol zoberte čerstvú pavučinu. Tiež je tu kapitán Yurst. Pošle vás zabiť obrov. Tí sú na skale napravo od neho a hádžu po ňom balvany. Pobite ich a potom si s ním pohovorte. (za záchranu je 4275). Dajte mu nejaký liečivý elixír - 525. No aj tak treba nájsť niečo silnejšie. Uprostred mapky je skupina Yetiov. Pri nich je truhlica s liečivým amuletom. Ten mu doneste, to ho vylieči - 1900. Síce aj tak zomrie, ale povie vám zopár užitočných vecí. (z jeho tela si zoberte naspäť amulet a nejakú časť jeho zničenej zbroje - to je železná ruda, nutná k oprave Osvaldovej vzducholode).

Na západe nájdete boadewnových uctievačov. Boadewn je vlkolak. Za jeho odhalenie je 1900. (ak ho neukecáte, stačí ho napadnúť) a za neho je 350 exp. Je dosť odolný voči zbraniam, ale kúzla ohňa ho spoľahlivo odrovnajú. Keď na neho zaútočíte cez deň, tak sa na vlkolaka zmení len on a jeho prisluhovači na vás útočia ako ľudia. V noci sa však na vlkolakov zmenia aj oni. Máte zato síce body a dosť zlata z jeho skrýše, ale je to aj obchodník a nie je nutné ho zabíjať. Je to na vás.

Na východe je parta druidov, ktorý vás nechcú nechať prejsť. Nepodarilo sa mi to vyriešiť mierovou cestou. Dosť diplomatická postava sa môže dostať až do tábora na pohovor, no nepodarilo sa mi ich presvedčiť, aby ma pustili. Po rozhovore Sherincal jedného z nich zabije a potom už u nich vôbec nie ste obľúbený. (v rozhovore môžete zistiť, že rastlinu potrebnú na opravu vzducholode má u seba ich vodca Illium). Musíte ich pobiť a z mŕtveho vodcu si vezmite rastlinku a na poschodí (?) choďte úplne doprava a tam v jednej miestnosti je druhý diamant. (použite ALT, aby ste videli miesta s uloženými vecami, lebo miestnosť sa vám po vstupe nezviditeľní. Prípadne môžete diamant kúpiť neskôr od Zaka v ľadovej pevnosti).
Vráťte sa na loď a do stolíka umiestnite všetky prísady - pavučina, elixír, 2 diamanty, drevo a kus železa, šrot z mŕtvoly kapitána Yursta. 4275 exp. Na severovýchod prejdite ďalej.

**Ľadovec**

Pobite nepriateľov. Tu sa už vyskytuje kryštálový golem. Najúčinnejšie na golemov v týchto hrách sú tupé zbrane ako kladivá, či palcáty. Keď pôjdete západnou cestou, dostanete sa na vyvýšenú plochu. Sú tam tri hromady kamenia a pri nich páky. Všetky stlačte a vráťte sa to dole preskúmať. Nájdete prívesok, ktorý vám umožní otvárať zamknuté dvere v ľadovci. Preskúmajte zvyšok. Teraz už na vás budú útočiť aj neviditeľní bojovníci, ktorí vás predtým nechávali na pokoji. Ak nájdete pavúka v jednej miestnosti, nezabíjajte ho. Je zato len 300 bodov, neskôr sa to oplatí viac.

Pokračujte na východ. Tam v chodbe zabite kráľovnú tých štítovcových chrobákov a prebúrate sa cez priehradu z ľadu. Tu na vás čaká Lord Rengar. Nedohodnete sa s ním, takže musí zomrieť.
Za ním na juhu je Zak, ktorého zhltol červ. Zabite červa spolu so snežnými trollmi a zachráňte ho - 3150. Zak hneď začne hľadať svojho pavúka menom Aoch. Ak ste ho predtým našli v jednej cele, tak to Zakovi povedzte - 4725. (ak nie, je na západe. Ak ste ho zabili, za informáciu je len 3150)
Tiež od vás Zak chce nejaké informácie o pevnosti. Keď si prejdete aspoň prvé podlažie v pevnosti, vráťte sa za ním a porozprávajte mu o tom - 3150. Ak mu však prídete porozprávať o pevnosti, až keď ju celú zvládnete, je to za 4725 exp.

Od miesta, kde bol Rengar na severe je Sherincal. Najlepšie je pobiť najprv jej prisluhovačov, stiahnuť sa do chodby, tam pobiť posily a potom sa vrhnúť na ňu samotnú.

Po jej smrti vám nič nebráni vstúpiť do pevnosti. Môžete vstúpiť hlavnou bránou, alebo postranným vchodom. Ten je zaistený a cez otvor sa pretiahne len malá postava, v tomto prípade trpaslík, či gnóm. Keď vstúpite vedľajším vchodom, ocitnete sa pri abišajoch, ktorých vedie Xhaan. Zdôverí sa vám, že aj ich tam držia proti ich vôli a chcú pomoc. Buď môžete počkať pri nich, kým začne obrad, o ktorom vám povedia a rovno zničiť jednu z hlavných kňažiek, alebo sa vrátiť cez hlavný vchod a systematicky všetko ničiť. O tento quest neprídete. Ja som si zvolil hlavný vchod.

**Ľadová pevnosť**

Postupujte smerom na sever. Je tam miestnosť s veľkňažnou Cathin. Má u seba kľúč. Na severovýchode vo väzení je Nathaniel, ktorý vás požiada o pomoc. Kľúčom do Cathin otvoríte celu - 2100. Nathaniel vás ešte požiada o nájdenie jeho vecí. Vypustite aj väzňov z vedľajšej cely. Za každého z nich je 1575 exp.
Tu je zrejme nejaká chyba, ktorú som náhodou objavil. Keď som oslobodil väzňov, hneď som dal Quick save. Potom ma zabila kňažná, tak som dal Quck Load na tom istom mieste a znova mi dalo všetky body za každého väzňa. Dalo sa to zopakovať veľakrát. No takéto nabaľovanie sa skúsenosťami je ako čítovanie, takže nič. No to len na okraj.
Keď dopreskúmate pevnosť, na severozápade, hneď nad väzením je veľkňažka Lysara. Vyčerpajte všetky možnosti dialógu, za niektoré informácie sú body. Potom ich pobite a poberte veci. V strede tejto miestnosti je otočné pódium. Postavte sa z ľavej strany k pódiu a otočte ho na sever. Potom sa postavte z pravej strany a znova ho otočte na sever. To otvorí dvere neďaleko pódia. Tie vedú k už spomínaným abišajom.
Ak chcete vypnúť antimágiu vo väzení, tak pódiom otočte z ľavej strany na západ a zpravej strany na východ.
Za miestnosťou, v ktorej bola Cathin je zamknutá knižnica. Tú otvoríte tiež pódiom. Z ľavej strany na juhozápad, z pravej strany na severozápad. Sú tam nejaké kúzla.

V miestnosti nad touto knižnicou je džin Ondabo, ktorý vám prezradí, ako sa dá zničiť duch búrky.

Za knižnicou, v miestnosti plnej trolov je prechod do ďalšej úrovne. (inak na západe, aj východe pevnosti sú tajné dvere, ktoré však vedú len do chodby, ktorá obchádza celú pevnosť. Nie je tam nič než nepriatelia a nejaké veci.)

**Ľadová pevnosť 2**

Od vchodu do tejto úrovne napravo je zrkadlo, ktorým sa dá otáčať. Zapamätajte si ho na neskôr.

Od vchodu naľavo je Lysarina izba. V miestnosti nájdete Lysarin denník. Nie je nutný, len ak si ho chcete prečítať. Buď sa tam vlámte, alebo použite jej kľúč.

Od vchodu napravo je izba veľkňažky Orie. No to až neskôr.

Uprostred je delo a dve páky. Jedna ho otáča, druhá spúšťa. Môžete ním pootvárať dvere naokolo. Jednoducho vyskúšajte všetky smery a vypáľte. Okrem západu, lebo sa strela odrazí a poškodí delo. Ak sa to stane, môžete ho opraviť v miestnosti s golemom. Stlačte páku mód 2 a aktivačnú páku.

V dolnej miestnosti tejto prostrednej haly je Nikadémus. Spí. Po chvíli sa zobudí a môžete sa s ním porozprávať. Má mnoho užitočných informácií. Môžete ho požiadať o pomoc. Buď na vás zakúzli ochranné kúzla, buď vám dá skúsenosti, alebo nejaké vybavenie. No vybrať si môžete len jedno z toho. Ja som uprednostnil skúsenosti.

Na juhu je miestnosť s rakvami. Západne od nej je miestnosť, kde sú v ľade nejakí bojovníci. Keď rozbijete zrkadlo na stene oproti vchodu, vyslobodíte ich, ale zaútočia na vás. Neodhalil som spôsob, ako to vyriešiť inak. V tejto miestnosti sú aj dvere do skladu. Tam okrem iného nájdete Nathanielov vak. Na juhu v miestnosti s golemom uprostred štvorcov stlačte druhú a tretiu páku odspodu. (mód 1 a mód 2). Potom si so silnou postavou vyberte jednu z ostatných pák označených 1 - 10. Povedzme na začiatok prvú. Aktivujte úplne prvou aktivačnou pákou. Zostane vám len postava, ktorá to spustila. Vyberajte si zo štvorcov, z ktorých golem odíde. Musíte získať tri po sebe, aby ste vyhrali. Keď získate tri, získate aj kľúč od komnaty Orii na severe.
V tejto miestnosti môžete inak vyberať aj ďalšie bojové úrovne a tým získavať skúsenosti a nejaké predmety, ako výhru.

Vbehnite do komnaty orie. Zaútočí na vás. Keď jej odoberiete časť života, zabije sa sama a zmení sa na spirituálnu formu, v ktorej je nezraniteľná. Bežte znovu do miestnosti s golemom a pákami. Aktivujte len mód 1 a aktivačnú. Aj vy získate takú formu, ako má ona a môžete ju zabiť. Potom len deaktivujte prvú páku a ste zase normálny.

V prvom podlaží je schodisko so zvláštnym obrazom. Dá sa k nemu dostať aj schodmi na východe druhého podlažia. Keď kliknete na obraz, objavia sa vám rôzne možnosti odpovedí. Pri každej vás po prejdení schodmi kúzlo teleportuje niekam inam. Teleportujte sa do zamknutej pokladne a zoberte stade Nathanielov prsteň. No ešte mu veci nedávajte. Na teleport do pokladne je nutná odpoveď "V mene Auril, pod závojom zimy ....".

Ďalšie teleporty:

* "Smrť Kuldaharu! A ..." - teleport do druhej úrovne, ku schodom.
* "Andora?" - teleport do dediny Andora. Dedina druidov, v lokácii, kde havarovala vaša vzducholoď.
* "Auril, daj mi silu." - do miestnosti s golemom a pákami (aréna, druhé podlažie).
* "Hmm. Zaujímavé." - K vstupu do druhého podlažia.
* "Od mora pohyblivých kier, až po ..." - ku Xhaanovi a jeho abišajom.

Podstatná odpoveď je "Lysan". To vás teleportuje do uzavretej miestnosti v druhom podlaží. Tu pokračujte.
Po vstupe môžete zvnútra otvoriť dvere von. Bežte otočiť zrkadlom na začiatku (jediné otočné) a spustite stroj v strednej sále. Samozrejme ho nasmerujte k zrkadlu, na sever. Otvoria sa dvere k alatáru. Vnútri v rozhovore vypuďte ducha (4752). Chvíľu vás bude otravovať v zavretej miestnosti a potom zmizne. Po jeho zničení sa objavia ďalší nepriatelia.

Bežte do prvého podlažia za Xhaanom po skúsenosti, ak ste teda prijali jeho quest (3150) (ak ich pobijete, je to len 2022 a 6 x 337 a ak ste na vysokej úrovni, ani to nie).

Potom choďte za Nathanielom. Povedzte mu o zničení kňažiek a vráťte mu veci. Keď vyjdete z pevnosti, automaticky sa ocitnete pri Nathanielovi a kapitánovi Mariňákovi s posilami. Po pár vetách mu dajte listy, ktoré tak dlho opatrujete ešte z Targu, z lazaretu. (dúfam, že ich máte). Po chvíli sa premenia na dopplegangerov, ako ten chlap z lazaretu. Pobite ich. Vojaci vám budú pomáhať.

Odíďte na miesto, kde ste sa stretli s vojakmi. Ešte sa môžete staviť za Zakom a povedať mu o pevnosti a popredať, čo nechcete. Ak máte záujem, vráťte sa na začiatok, aby ste zistili, že ten nevďačník Osvald na vás nepočkal. Nechal vám tam však nejaké lektvary a list na rozlúčku.

Kapitola III

Na začiatku cesty stretnete Thvarau Baelm. Keď zistí, že ste zničili ľadovec, zaútočí. Potom bežte na severovýchod. Je tam dedina. V nej sa porozprávajte s vodkyňou Suomou. Pošle vás za Velnou. Chcú, aby ste našli stratené deti. Pokračujte do lokácie na východe.

V dedine je inak aj muž menom Jari. Dajte mu jednu kožušinu zo zimného vlka - 1575.

**Cesta k lesu**

Cestou stretnete zopár barbarov, ktorí hľadajú Thvarau, ktorú ste už zabili. Buď mi môžete povedať, že nič neviete a odídu, alebo im oznámte, že ste ju zabili a potom pobite aj ich. Nad nimi je stan, v ktorom býva Limha a Agog. Môžete sa s ňou porozprávať, odpočívať u nej a tiež nakupovať. No nekupujte od nej kúzla. A nech sa s ňou nerozpráva paladin, lebo hneď zistí, že tu niečo nie je v poriadku. Pre príbeh pokračujte na východ. Keď sa sem vrátite, potom čo vám dryáda prezradí, že Limha má niečo spoločné s únosom detí, odhaľte ju v rozhovore a čaká vás súboj. Najprv zabite Agoga. Limha vás čaká von s posilami. Kým pobijete trolov, utečie trocha severne. Tam má ďalšie posily. No po ich zdolaní už môžete zlikvidovať aj ju.

**Vymetený les**

Na začiatku vás čaká duch, ktorý vám povie niečo o lese. Je to bludisko, kde mnohé cesty vás zavedú tam, kde ste už boli. Vydajte sa na severovýchod, sever, východ a zase východ. (môžete preskúmať aj iné cesty, kvôli skúsenostiam, no len táto vedie ďalej). Tu nájdete dryádu, ktorá vám povie o tajnej ceste cez les. Ak ste sa ešte nevysporiadali s Limhou, tak vám povie, že má niečo spoločné so stratenými deťmi.

Vráťte sa do dediny po odmenu. Ďalšiu úlohu vám dá Tahvo. Chce od vás, aby ste vyriešili problém s duchom. Juhozápadne od dediny je duch Sordirsin. Prezradí vám, že sa mu stratil roh na pitie. Treba ho nájsť Choďte cez les k dryáde.
Od nej pokračujte na západ, juhovýchod, severozápad a juhovýchod. Tu nájdete mŕtvolu, ktorá má roh. Ten vráťte duchovi. Za odmenu mu môžete vyrabovať hrobku. Bežte za Tahvom po skúsenosti.

Suoma vás pošle za Kurruttov. Tá chce, aby duch manžela jej dcéry našiel pokoj. Na začiatku lesa sa porozprávajte s duchom. Povie vám, že vám pomôže, až keď zničíte zlo. Teraz dobehnite k mŕtvole, čo mala u seba Sordirsinov roh. Stade sa dajte na východ, juhovýchod, severovýchod, severozápad, severozápad, severovýchod, juhovýchod. Tam na vás čakajú bludičky. Sú to pekné potvory, lebo miznú a strieľajú elektrinu.
Keď ich zabijete, vráťte sa k duchovi. Poďakuje vám za oslobodenie ostatných duší, no ten, koho hľadáte, tu nie je, ale mohol by byť na západe. Choďte teda znova do lokácie, kde je Limhin stan. Tu na severozápade sa už predtým nachádzala mŕtvola, ak ste si ju všimli. Teraz je tam aj duch. Keby ste vedeli, kto ho zabil. No toto.

Bežte Kurrute oznámiť výsledok. Tiež to zvestujte aj Suome. Potom pobite nepriateľov, ktorí sa zjavia a pred odchodom Suome ešte zvestujte, že ste dali mier mŕtvym z lesa.
Než odídete, kúpte si v dedine tri laná. Jedno budete potrebovať až o hodne neskôr. (ak nemáte v parte zlodeja, kúpte štyri).

Vydajte sa znova do lesa. Zabite stromových bojovníkov a pokračujte severozápad, sever a sever a preč.

V novej lokácii po rozprášení barbarov vás čaká hádanka s balvanmi. Treba ich popresúvať, aby sa roztvorila cesta. Je to naozaj jednoduché, tak to ani nebudem popisovať. Počas presúvania balvanov vás znova napadnú barbari. Príde ich celkom pekná kopa, tak navrhujem pred odsúvaním balvanov nastražiť odspodu nejaké pasce a vyvolať si pomocníkov. Za bránou (2100) je severne prechod ďalej.

Tu dobehnite k jaskyni. Z nej sa vyrúti drak a vyvolá zopár wyrmov. No žiadne strachy. Nebol až taký silný, ako som si myslel. Zopár vyvolaných pomocníkov a je po nich.
V drakovej jaskyni poberte poklady a použite na jamu dve laná.

**Podzemné jaskyne**

Hneď na začiatku na vás znova zaútočia dve skupiny protivníkov. Kúsok po ceste bude v chodbe smerujúcej na juh prechod. Prejdite a na konci nájdite pri mŕtvole kľúč. Potom sa vráťte cez prechod. Cestou od začiatku ste míňali veľký balvan. Dá sa odsunúť. Za ním sú dvere, ktoré otvoríte kľúčom od mŕtvoly. Vojdite k trpaslíkom. Trpaslík, čo s vami začne hovoriť, vám povie, že na prechod potrebujete banícke náradie a nech si pohovoríte s Barudom, ich vodcom. Ten vám zadá úlohu vyčistiť jaskyne od hávede. To by ste spravili tak či tak a kvôli skúsenostiam úlohu prijmite. Zo skladu si zoberte banícke náradie. U Baruda môžete odpočívať.

V jednej zo zadných miestností ich pevnosti je chlapík, čo pracuje na kuši. Postava s veľkou inteligenciou mu môže pomôcť. Ako odmenu si môžete zvoliť peniaze, či kópiu kuše. (1725) Ak máte v parte niekoho, kto používa strelné zbrane doporučujem kušu.
Na konci pevnosti je mučiareň. Tam vás napadne duch. Keď ho trochu zmastíte, tak si uvedomí, čo sa stalo a vy ste ďalšiemu mŕtvemu dopriali kľud a to za 3000 exp. (Toľko ukľudnených duchov, to už vyzerá, ako cesta šľachetného nekromancera)

Potom pobite všetko, čo sa v jaskyniach hýbe. V posledných dverách za použitia baníckeho náradia uvoľnite cestu. Vráťte sa po odmenu (1725) a nejaké vybavenie. Trpaslíkov by ešte potešilo, keby ste vyhladili mníchov Čierneho havrana. Môžete to prijať, ale aj nemusíte. Mnísi totiž na vás nebudú útočiť a je tam aj zopár questov.

Pokračujte cez prechod, ktorý ste si spravili na východe.

**Jaskyne 2**

Zo stien na vás môže zaútočiť zopár klepetnatcov (asi Umber hulkovia). V severnej časti na vás čaká mág, ktorého si najali z Luskanu, aby vás zabil. Pred bojom sa pripravte. Zase sa mi potvrdila taktika, stiahnuť sa do chodieb a likvidovať ich postupne. Po boji zoberte Haršónov kľúč a opustite toto miesto.

Kapitola IV

**Kláštor čierneho havrana**

Postupujte ku kláštoru. Cestou uvidíte dvoch wyrmov. Vykradnite im hniezdo. Zaútočia na vás. Zabiť. Nakoniec vstúpte do kláštora.

**Kláštor 1**

Tu vás uvíta Salisam a pošle vás za Arumou blane. Ďalšie postavy:
U Sersi si môžete odpočinúť. Chcela by inak trénovať v tréningovej hale, ale nedovolia jej to. Pohovorte si so Svaltidom a je to, no osoba musí mať schopnosť podvádzať. (Pravdepodobne, lebo tú schopnosť mala len moja kňažka a paladin, no ten to nedokázal. Ak paladin nemôže podvádzať, tak som na to prišiel naozaj skoro). 2925 a spánok u Sersi zdarma.
Nonin vás môže liečiť. Požiada vás o nájdenie prsteňa, ktorý stratil. Dajte mu prsteň z hniezda Wyrmov. Ako odmenu dostanete kľúč od skladu. Je tam skvelá palica pre mága.
Bered vám dá zopár informácií a predáva knihy.

Aruma vás nechce nechať prejsť cez kláštor. Znova choďte za Salisamom. Chce, aby ste ju donútili vzdať sa moci. Teraz máte dve možnosti. Buď Arume oznámite, že ju chce Salisam zosadiť. Dá ho vyhodiť a vám umožní robiť test, aby ste mohli prejsť podzemným tunelom. (ďalšie následky tohto rozhodnutia som nerozvíjal).
Druhá možnosť. V zadnej miestnosti je list, ktorý dokazuje prípravy na zradu. Vlámte sa tam a list zoberte. (Ak to poviete Arume, tak vás vyhodí z kláštora a jediná možnosť je všetkých pobiť)
Najsprávnejšie je zobrať listy. Patria Dolonovi. To je ten chlapík, čo stojí pri Arume. V liste stojí, že chystá prevrat. Povedzte to radšej Salisamovi a potom Arume. Tá utečie spolu s Dolonom a Salisam vám umožní robiť test (2925).

**Kláštor 2**

V druhom podlaží vás už čaká Morohem. Začína test. Za každú komnatu je 2300 exp.
Do komnát musí vojsť len jedna osoba a bez akéhokoľvek vybavenia, tak si dobre rozmyslite, koho kam pošlete. V každej miestnosti je schránka v stene, ktorá obsahuje zbrane, ale sú to len základné slaboty.

Miestnosť č. 1. Musíte postláčať páky v správnom poradí. Po stlačení každej sa páka prepne a objavia sa kamenní mnísi. Ak stlačíte nesprávnu, všetky sa vrátia do pôvodnej polohy a musíte začať odznova. Správne poradie je 1 5 3 2 4.

Miestnosť č. 2. Musíte vstúpiť do dymiacich otvorov v správnom poradí, inak sa objavia tieňoví mnísi. Najprv prvý a potom tretí sprava (alebo skôr zhora) a potom prvý a tretí zľava.

Miestnosť č. 3. Tu treba zabiť dvoch kryštálových mníchov. Neprišiel som na to, ako inak, než hrubou silou, za výdatnej pomoci vyvolaných pomocníkov.

Miestnosť č. 4. Treba poraziť troch nepriateľov a vyhýbať sa rotujúcim čepeliam na zemi. Ak ste tam s niekým slabým a bojujete vyvolávačstvom, pozor, keď nepriateľovi klesne život na minimum, začne odpočítavať a vybuchne. Smola je, že potom kašle na vyvolané stvory a smeruje stále k vám. No pri každom odpočítavaní sa otvorí jeden z troch panelov na stenách. Po jeho stlačení protivník zomrie bez výbuchu.

Miestnosť č. 5. Jediné, čo platí na piesočných mníchov, je oheň. Po stenách sú rozmiestnené páky, ktoré spúšťajú na istý čas ukryté plameňomety. Snažte sa nalákať ich do ohňa. Najvýhodnejšie je vyvolať niekoho, nech s ním bojujú a ručný plameňomet - Aganazzarov plameň to vyrieši.

Miestnosť č. 6. Len pobite všetky pavúky.

Miestnosť č. 7. Postarajte sa o to, aby ste mnícha dostali na modrom podstavci. Keď padne, stlačte páku v dolnom rohu. Otvoria sa dvere do ďalšej miestnosti. Tu sú dva modré podstavce a ďalší mních. Snažte sa, aby každý z nich (starý stále žije) padol na jednom z týchto nových podstavcov. Potom stlačte páku v hornom rohu predošlej miestnosti (tu si naozaj neviem predstaviť, ako by to išlo bez vyvolaných nemŕtvych, či neviditeľných).

Miestnosť č. 8. Tu treba zabiť dvoch mosadzných mníchov. Sťažuje to fakt, že po miestnosti stále šľahajú prúdy ohňa. Našťastie sa dá vystihnúť, kde sa objavia, podľa zjavujúcich sa kruhov na zemi. Odporúčam buď najsilnejšiu postavu, alebo znova mága, vyvolať nemŕtvych a s ním sa len vyhýbať plameňom.

**Kláštor 3**

Po kompletke sa vráťte za Salisamom. Otvorí vám bránu. Z tretieho podlažia prejdite ďalej. V tejto miestnosti sú inak štyria železní golemovia okolo truhly. Tá má nejaké dobré veci, ale ak sa rozhodnete ju vybrakovať, golemovia zaútočia. Tu som mal všetkých na dvanástej úrovni a aj tak som nemal šancu. Sú moc silní.

Keď budete odchádzať, zaútočia na vás trpaslíci z jaskýň. Vysporiadajte sa duergarmi a opustite kláštor.

**Podzemie**

Tu vás uvíta Malavon Despana, ktorý vás požiada o pomoc pri likvidácii jeho protivníkov.
Na juhu od mesta sú obchodníci s dobrým zbožím. Na východe, kam aj máte ísť likvidovať potvory, vás zastaví Sorn a jej brat. Môžete ich uhovoriť, aby vás pustili do jaskýň, alebo ich zabiť. (aj tak na vás zaútočia, keď splníte to, čo treba.)
V strede mapky je mozgožrút, ktorý chce od vás, aby ste našli jeho modrú guľu. Tá je v jaskyniach morojedov na juhovýchode. Guľa má múdrosť + 2, za odmenu vám dá opasok sila +2. Nechajte si, čo chcete, alebo ho zabite a máte oboje. No zaútočia na vás jeho otroci z okolia a prídete o 3900 exp. za splnenie úlohy.

**Jaskyne morojedov**

Na severozápade je Ginfae Despana, Malavonova sestra. Presvečte ju, aby sa vrátila za bratom. Na severovýchode je srdce vizimutu a zámotky, z ktorých sa rodia morojedi. Pobiť. Srdce však je zatiaľ nezničiteľné. Potom choďte na východ. Tam nájdete Imphraili. Pri posteli sa jej váľa zopár kníh, ktoré preštudujte. Zoberte aj prísady zo stolíka.

Kliknite na jej laboratórium a môžete namiešať jed pre zničenie vizimutoru. Treba inteligenciu a ovládanie alchýmie. Tiež máte možnosť namiešať lektvar sily, z vajca Wyrma, ktoré ste vzali pred Kláštorom čierneho havrana (ak ste ho vzali). Tiež môžete zvyšovať účinky liečivých fľaštičiek. Na to, aby vám dovolila pracovať v laboratóriu za jej života, treba alchýmiu, pretože moji najlepší diplomati a podvodníci nepochodili, no dovolila to len mágovi. Namiešajte jed a vhoďte ho do vizimutoru. Správne. Je to jeho koniec. Ak chcete, môžete zabiť Imphraili a pavúky v klietkach. Môžete oživiť organického golema. Namiešajte oživujúci prípravok v laboratóriu a potom do neho streľte blesk. Bude vám pomáhať v celom podzemí.

Vráťte sa povedať Malavonovi, ako ste dopadli (5850) Povie vám, ako sa stadeto dostať. Napadnúť mozgožrútov na severe. Tiež spomeňte návrate Ginfae- 3900. Potom bežte k skupine na severe, kde sú dvere, čo sa predtým nedali otvoriť. Zabiť a vstúpiť.

**Citadela**

Ako ochrana tu slúžia zariadenia metajúce po vás blesky. Môžete ich klasicky zničiť, alebo schránky nad nimi vypáčiť so zlodejom Prestanú strieľať a ešte z každej získate aj diamant.

Uprostred je hlavný mozog. Po rozhovore ho zničte. Môžete citadelu preskúmať celú, no hlavné je dostať sa na sever, kde je východ. Pokiaľ ste zničili hlavný mozog, môžete partu, čo stráži východ, zastrašiť a nechajú vás na pokoji. Ak ich vybijete, nič sa nestane.

Teraz je potrebné na seba zakúzliť, čo sa dá, pretože keď opustíte citadelu, čaká vás tam celkom tuhý súboj. Tu sa inak aj rozlúčite so svojim golemom, ak ste si ho oživili. Po boji vás už čaká Osvald, aby vás vzducholoďou odviezol preč. Zanechajte za sebou toto miesto skazy.

Kapitola V

**Kuldaharský priesmyk**

Objavíte sa tu práve na Halloween. Samý nemŕtvy zôkol vôkol. Na severe je zamknutá veža. Vlámte sa dnu. Je tu starý známy Nathaniel a Jermsy. Osvetlia vám, čo sa deje. Od Jermsyho sa snažte vymámiť, čo sa dá. Pošle vás nájsť Gerbaša. Porozprávajte sa aj s Nathanielom. Najmä na Isaira a Madae. Zistite si veci o ich matke Egenii, ktorej duch tu teraz straší.

**Kuldahar**

Bežte do Kuldaharu na východe. Hneď oproti je dom Conlana. Je to kováč a predavač. Má na predaj fakt skvelé veci. No doporučujem nakupovať, až keď sa vrátite z chrámu Yuan-ti. Nájdete tam tiež pár dobrých zbraní a ľahšie sa vám bude rozhodovať.
Conlanovi sa stratil syn. Môžete mu sľúbiť, že ho nájdete. Nad jeho domom severne je veža. V nej je Šimiš. Conlanov syn. Predáva zvitky. Keď kliknete na stôl naľavo od Šimiša, je tam záhadný nápis "Yemnit..." Porozprávajte sa s ním o tom nápise. Klikajte na možnosť hovoriť o tom viackrát, aj keď sa najprv nič nedeje. Po chvíli sa objaví elementál. Porozprávajte sa s ním a pokúste sa ho oslobodiť. Dá Šimišovi svoje veci, ktoré môžete od neho kúpiť a potom zmizne (1200).

Severovýchodne od námestia s dvoma sochami je dom, kde nájdete Gerbaša. Dá vám kľúč od brány a pošle vás späť za Jermseym. Môžete ho vyliečiť kúzlom - 1200.

Na juhu je Iselor. Povie vám o Isairovi a Madae a omnoho viac. Chce od vás, aby ste zabránili vstupu Yuan-ti, cez križovatku. Vstup do nej je na severe pod osekaným stromom.

**Cintorín**

Predtým sa ešte vráťte do priesmyku. Hneď za vežou, v ktorej je Nathaniel, je prechod na cintorín. Ak ste vrátili kľúč od Gerbaša, je otvorená. Za ňou je cintorín a ako inak, nemŕtvy. V jaskyni za cintorínom nájdete Hiferiusa, ktorý vás napadol na začiatku. Po jeho likvidácii (1200) ste vyčistili priesmyk - 2400.

Po Hiferiusovej smrti nájdite ducha Egenie v jej domčeku (v priesmyku za vežou). Ak ju vymetiete s paladinom, či kňažkou - 1600. No má odpovede na otázky o vašich protivníkoch. Keď s ňou vyčerpáte všetky témy a necháte ju odísť v pokoji (po rozhovore s Iselorom), máte 2 x 1600.

Ešte vo veži informujte o zničení Hiferia (2400) a o upokojení Egenie (1200). Teraz sa vydajte cez portál v Kuldaharskom dube.

**Chult**

Zozbierajte na mapke štyri posvätné kamene. Tri sú v starých svätyniach, štvrtý je nad miestom, kde Saškta, Yuan-ti učil novicov. Na juhovýchode je pár bojovníkov, ktorý vám niečo prezradia o tejto oblasti. Potom vstúpte do chrámu.

Ako vám povedal Iselor, na splnenie questu stačí buď vybiť Yuan-ti, alebo zničiť strážcu križovatky. AK nechcete vybíjať celý chrám, na východe je páka. Tá zdvihne podlahu v ďalšej miestnosti, kde sú štyria mŕtvi bez srdca. Ich sa nebojte, chcú len svoje srdcia a vydajú sa za nimi do svätyne, cez Yuan-tiov, ktorí im budú stáť v ceste. Keď si vezmú srdcia, zomrú. V ich miestnosti je piaty posvätný kameň. Päť kameňov poukladajte na podstavce okolo vchodu do chrámu. Objaví sa strážca, ale je naozaj, naozaj veľmi silný.

Ak sa nechcete stretnúť so strážcom, vybite všetkých v chráme. Na východe v chráme je pokladnica. Pred ňou sú stlačiteľné kamene. Začnite ich stláčať zľava doprava. Každý, čo sa vysunie naspäť, sa vždy vráťte zasunúť, až kým nestlačíte všetky. To otvorí dvere. Posledný vpravo stlačte ako posledný.

Keď pobijete Yuan-ti, už nemusíte likvidovať strážcu a môžete sa vrátiť za Iselorom.

**Kuldahar**

Keď sa vrátite do mesta, automaticky dôjdete k Iselorovi. Napadne vás Cedra a Yuan-ti. Postupne im budú prichádzať posily. Iselor vám bude pomáhať a liečiť vás. Fajný zápas. Keď bude po všetkom, hra vám napíše , že ste zachránili Kuldahar. Iselor vám povie, ako sa dostať do dračieho oka. Na východe opustite mesto.

**Dračie oko**

Na úvod, aby ste vedeli, vezmite si rozhodne štyri pazúre, ktoré zostanú po každej zabitej Wyverne.

Na začiatku vás napadne pár salamandrov. Vstúpte do dračieho oka. Pozor, celý most je zapascovaný. Vnútri na juhozápade nájdete tri zamknuté truhly. Južne a trochu na východ je prechod do jaskyne prastarej wyverny. (Stačí sem ísť neskôr, ak pôjdete teraz, vezmite si rastlinu, čo stráži.) Bežte na severovýchod a stade južne cez most. Z mosta zoberte lano. Na juhovýchode sú dvere s väzňami. Poprosia vás o pomoc. V mučiarni nad týmito dverami je na jednej posteli otočné kolo, ktoré otvorí dvere. To síce vyvolá poplach, ale nepriateľov je len pár. Väzňom môžete povedať, aby odišli, alebo sa ich spýtať, či môžu bojovať a poslať ich do zbrojnice, aby vám pomohli.
Zabite väzňa v róbe, ktorý sa stará o trola, inak vás po chvíli napadne sám a v plnej sile. Bude vás chcieť okradnúť a zakúzli si rôzne ochrany. Je lepšie sa ho zbaviť skôr.
Vo väzení je aj Nheero Fhutma. Má zaujímavé informácie a úlohu. Nájsť jeho spoločníka Mandala šedého.

Na východe je parta nepriateľov, ktorým velí Grišum. Po krátkom rozhovore vás napadnú. Vedie k nim cesta cez bránu s kyvadlom. Môžete niekoho zneviditeľniť a poslať napred. Vnútri je na ľavej stene páka, ktorá kyvadlá deaktivuje.

Po boji vložte do piatich sudov ohnivý achát. Stačí na sud kliknúť, postava ho vloží automaticky. Tým sa otvorí prechod ďalej.

**Dračie oko 2**

Na východe je na konci jednej chodby telo Mandala. Bežte to povedať Fhutmovi. Povie vám, že jeho duch, aby mal pokoj, potrebuje svoj meč. Pri tele je truhla, v ktorej je lano.

Na juhovýchode je prechod do ďalšej úrovne. Je pred ním pasca, po spustení ktorej sa k vám zakaždým budú teleportovať nepriatelia. Deaktivujte ju.
Na východe je Nathaniel. Čo tu asi tak hľadá? Pokiaľ sa s ním rozpráva postava s vysokou inteligenciou, odhalí, že je to podvodník. Prípadne sa môžete vrátiť do Kuldaharu a porozprávať sa s pravým Nathanielom. Ten sa teraz presunul z veže v priesmyku, do centra Kuldaharu.
Po odhalení Nathanielovej pretvárky na vás zaútočí a na pomoc si bude vyvolávať jaguáre a panterov.
Južne od falošného Nathaniela nájdete pod pyramídou laboratórium. Môžete ho preskúmať. Potom bežte do ďalšieho levelu.

**Dračie oko 3**

V jaskyni kúsok pred vchodom pozor. Keď do nej vstúpite, zapadne za vami kameň a ste tam zavretý s kostlivcami. Kameň sa ale dá zničiť.
Na juhozápade je pasca. Keď vbehnete do chodby, zaútočia na vás slizy. Sú neskutočne imúnne voči takmer všetkému. Jediné, čo ichľahko likviduje, je oheň a nekromancerské kúzla.

Uprostred je miestnosť s Mandalovým mečom. Do miestnosti vedú zapascované dvere a meč stráži železný golem.
Na severe je fontánka.

Za chodbou v ktorej vás napadli slizáci, je dvojo dverí. Na ich otvorenie treba špeciálnu schopnosť, či časovač. To vám napíše po kliku na ne. Buď použite schopnosť hľadať a keď sa objaví pasca, odstráňte ju a dvere sa otvoria. Alebo sa jednoducho vyspite a dvere sa otvoria samé.

Za týmito dverami je na juhu ďalšia fontánka.
Na severozápade je knižnica a zase fontánka. Na severovýchode je brána, ktorú stráži Ssethovo oko. To vám nedovolí prejsť ďalej.

Teraz bežte zaniesť Mandalov meč k jeho telu. Povie vám pár užitočností. Ukáže vám, kde nechal rastlinu, dôležitú pre ďalšiu úlohu od Fhutmu. Je to u prastarej wyverny, kam sa ide z levelu 1. Ak ste tam ešte neboli, tak tam skočte.
Znovu si pohovorte s Fhutmom. Treba pre neho pripraviť nápoj. Teraz bežte do laboratória v druhom podlaží. V prvom stole od východu nahraďte pôvodný koreň tým, čo ste našli. Buď počkajte, kým niekto zariadenie spustí, alebo prinúťte D´hey-jazerriona, aby to spravil za vás, alebo ak máte dobrého alchymistu, môžete to spraviť sami. (V jednom zo stolov nájdete návod, je nutný, ak to chcete spraviť sami.)
Keď je všetko hotové, nahraďte upravený koreň pôvodným a vezmite fľaštičku. Kým ste ešte tu, tak do stolíka najviac na západe vložte štyri wyvernie pazúre. Rozhodnite sa, ako ich vydestilujete, ako pred chvíľou. Potom zoberte štyri fľaštičky s jedom.
Teraz dajte nápoj z koreňa Fhutmovi. Povie vám, že sa presunie do druhého levelu na severozápad. Bežte za ním. Párkrát sa vyspite, než sa zmení naspäť. Spýtajte sa ho na istý druh potvor. Povie vám, že to prešetrí, ale potrebuje knižnicu. Pošlite ho do tej pri laboratóriu. Príďte tam. Zase sa vyspite. Spýtajte sa ho na to znova. Povie, že ešte stále nemá dostatok informácií. Pošlite ho do knižnice v treťom podlaží. Bežte tam za ním. Znova sa vyspite, kým to prešetrí. Potom vám povie dôležité informácie. Tiež si vypýtajte nápoj na premenu na slabšieho Histachi.

S niekým vypite nápoj od Fhutmu a bežte do miestnosti v treťom podlaží, skade vás predtým odohnalo oko. Za ním kliknite na policu. (zbadáte ju pomocou ALT). To spustí most v južnej časti. Keď sa vyspíte, vaša postava sa zmení opäť na seba.

Bežte cez novootvorený most. Je tam pekná kopa ifrítov. Keď ich vybijete, vnútri vás čaká Thorasskus. Keď ste zistili informácie od Fhutmu, tak máte možnosť ho odhaliť ako podvodníka. (Ak nie, tak bežte za Fhutmom.) Po odhalení vysvitne, že je to vodca dračieho oka. Zabiť. Po krátkom boji sa vám pokúsi utiecť juhovýchodným prechodom. Bežte za ním. Objavíte sa v predtým zamknutej pokladnici. Thorasskus je schovaný v strede mapky, pri soche hada požierajúceho človeka. Tam ho dorazte (7800). Inak je možné, aby ste ho zabili aj na prvýkrát.
V pokladnici vyrabujte poklady a nezabudnite si vziať lano a Medailón stratených nasledovníkov. Je tu aj štvrtá fontánka.
Do každej fontány nalejte jeden jed wyverny. Tým otvoríte dvere na východe. Sú pod vchodom do tohto podlažia.

Ak chcete, môžete sa vrátiť na Kuldaharský cintorín s Medailónom stratených nasledovníkov. Na nižšom cintoríne dôjdite k hrobu Starého Kholsa. Na medailóne si môžete prečítať o šiestich krvilačných bojovníkoch. Pri jeho hrobe sa objaví jeho starý meč "Cera Sumat - Svätý pomstiteľ" a títo šiesti. Bojovník, mních, čarodej, lučištník, nekromancerka a pravdepodobne tiež bojovník. Sú to veľmi silní nepriatelia. Nie tak, ako strážca, ale naozaj silní. Ale ak sa na to cítite, môžete sa sem vydať. Jeden z nepriateľov, Kaervas Smrtihlav je z nich najhorší. Neprišiel som na to, ako inak ho zabiť, než so Svätým pomstiteľom. Je to naozaj skvelá zbraň, no môže ju používať iba paladin. Všetko hotovo - 5850.

Teraz by ste mali mať u seba štyri povrazy. (jeden z mosta - prvé podlažie, druhý z truhly pri Mandalovom tele - druhé podlažie, tretí z pokladne - tretie podlažie a štvrtý - zo začiatku kapitoly III som písal, aby ste si vzali o lano naviac. No dá sa to zvládnuť aj bez neho.)
Prejdite cez dvere, ktoré ste otvorili wyverním jedom.

**Časový uzol**

Postupujte smerom doprava a potom dookola až k mostu. Opravte ho tak, že do neho povkladáte laná. Ďalej nájdete Archona. Ten vás odvezie do stredu mapky. Tu nájdete veľvyslanca Jaspera. Potom sa odvezte na Vražedné polia. Tu stretnete Zil-t´yora. Pohovorte si s ním a potom ho zabite. Prejdite vchodom, ktorý stráži.

Objavíte sa tu znova, ale o deň skôr. Bežte za Archonom a najprv sa odvezte do veľvyslanectva. Tu sa porozprávajte s Jasperom. Potom do Pyrovho sídla. Uvidíte jeho vraždu. Potom do veľvyslanectva, do divadla - tu si pohovorte s ohnivákom. Potom do strážnice. Tu si počkajte, kým nezačne súboj. Potom odíďte cez Vražedné polia.

Deň predtým. Prejdite k Archonovi. Stade k lordovi Pyrovi. Po rozhovore (môžete mu v rozhovore ponúknuť protijed) prejdite kúsok na sever. Uvidíte prichádzať Venomina, vypočujte si rozhovor. Potom do strážnice za kráľom Lotharom a zase za veľvyslancom Jasperom. Potom sa presuňte do divadla. Pohovorte si s ohnivákom kvôli predstaveniu. Počas predstavenia uvidíte, ako Lothar zabije Izbelah. Potom sa dajte do citadely Lothara. Tu si vypočujte rozhovor medzi Venominom a Lotharom. Lothar zistí, že počúvate a napadne vás. Ak ho zabijete, môžete zničiť aj jeho trón, vypadnú z neho drahokamy. Hor sa na Vražedné polia a preč.

Ešte o deň skôr. Choďte do divadla. Uvidíte proces a pohovorte si s Izbelah, Pyrusom a Lotharom. Potom Vražedné polia a preč.

Deň, ktorým to začalo. Po vstupe musíte veľmi rýchlo dobehnúť k Archonovi a preneste sa stade buď do veľvyslanectva alebo do divadla a stade pešo do veľvyslanectva, získate tak lepší výhľad na Izbelah. Musíte ju zabiť skôr, než zošle kúzlo, kvôli ktorému tu blúdite v čase. Doporučujem na ňu nekromancerské kúzla. Po jej zabití cez Vražedné polia preč.

**Ľadová pevnosť**

Pamätáte sa na Nikadémusa? Tak ten vás teraz teleportuje naspäť do ľadovej pevnosti. Premiestnil sem aj rôznych démonov a vy ich musíte všetkých pobiť. Až sa tak stane, zatrasie sa obrazovka a napíše vám, že úloha je splnená. Doplňte si život, savenite sa a odíďte cez schody na východe.

**Vražedné polia**

Uvíta vás Saablic Tan so svojou bandou. Keď ich pobijete, vyspite sa, než pôjdete do dediny. Tu vás čaká parta orkov. Pobite ich. Nazabudnite si zobrať kľúč z ich tiel. Pomocou kľúča môžete otvoriť kostenú bránu a oslobodiť elfov - 2600. (alebo to môžete spraviť neskôr, keď zistíte, čo sa stalo s ich druhom, no na bodoch to nič nemení). Z dediny pokračujte na východ.

Nájdete tam partu orkov pod vedením Groga, ktorý bojujú s nemŕtvymi. Pomôžte im. Ak máte vysoké podvádzanie, môžete ich presvedčiť, že ste spojenci. No mne sa to nepodarilo. Ale vôbec sa s nimi nemusíte rozprávať. Poniže vás čaká tuhý súboj a ak boj prenesiete k orkom, budú bojovať s vami (zabiť ich môžete kedykoľvek potom).

Po ceste ďalej čaká M´darfein, ktorý sa rozpráva so Saralonom. Ten chce očistiť pole posvätením vodopádu. Len za vypočutie rozhovoru máte 1950. Keď zabijú Saralona, pobite ich. Je to jeden z ťažších súbojov, ale ak sa presuniete k orkom, malo by to byť ľahšie. Potom vezmite zo Saralonovho tela svätú vodu a dajte ju do jazierka na východe - 3900. Cestou je ešte niekoľko protivníkov. Môžete ich zlikvidovať, ak chcete, no keď posvätíte vodu v jazere, všetci zomrú sami. Mapu opustite severovýchodnou cestou.

**Vražedné polia 2**

Tu vás znovu čaká Saablic Tan. Teraz už neujde a môžete ho zabiť. Potom vám v ceste stojí ešte pár polodrakov, ale to je ako nič. Preskúmajte tábor a mŕtvoly a opustite lokáciu.

Kapitola VI

**Useknutá ruka**

Na úvod vás čakajú dve chiméry a pár vojakov. Možno by ste ich oklamali, no nech som robil, čo som robil, vždy sa s nimi začala rozprávať postava, čo nemala podvádzanie, ani diplomaciu, takže som ich musel zabiť.

**Prvé podlažie**

Vnútri Zigma rozdáva rozkazy na posilnenie obrany. Vtom vás zbadá a boj je tu. Preskúmajte po boji prvé podlažie. Je tu Ysha. Potrebuje pomoc s plánmi na opravu. Dá vám plány, aby ste ich pozmenili.
Poniže je Jerre Soth. Dá vám nejaké informácie. Prezradí vám, že démoni (ako je ten neďaleko vstupu do ruky) sú nesmrteľní a treba odhaliť tajomstvo, ako ich zlikvidovať.
Potom je tu Vashti Zerran. Dozerá na jedlo. Problém je v tom, že ho niekto kradne. Ponúknite pomoc.
Na severe je Xavier Torsend. Opýtajte sa ho na všetko možné, sú zato nejaké exp. A hlavne si dajte vystaviť priepustku do vyšších podlaží. Potom bežte hore.

**Druhé podlažie**

Po vstupe je tu Roga Thulc. Strácajú sa mu veci a asi to má na svedomí Vylu. Požiada vás o pomoc. Vylu je za knihovňou na západe. Pri rozhovore zistíte, že je pomätená. Povedzte to Rogaovi. Požiada vás, aby ste pomoc hľadali u kňaza v štvrtom podlaží.

Ďalej je tu Kav Lathram. Môže vám upraviť plány pre Yshu. Potom jej ich zaneste (1000). V jeho miestnosti nájdite prsteň výživy a nákazlivú látku.

Na severe na vás zaútočí démonický konstrukt. Zabite ho a zoberte z neho krv nečistého démona. V miestnosti je aj denník Garuka Kataha.

Vedľa tejto miestnosti je glób. Strážca vám o ňom niečo povie. Potom môžete strážcov pobiť. Zoberte z tiel dva Sväté symboly Iyachtu Xvima.

**Tretie podlažie**

Na západe je miestnosť plná démonov. Keď do nej vstúpite, automaticky sa spustí rozhovor a potom vás napadnú. Severne od nej je v skrini Zlučovacie činidlo.

Než sa vydáte do štvrtého podlažia, preskúmajte to tu celé, pobite rytierov a zozbierajte svätý symbol Iyachtu Xvima a Ilmaterov svätý symbol

**Štvrté podlažie**

Kúsok od schodov na západ je kuchyňa. Zoberte zo skrine krv démona. Pohovorte si s Miram, kvôli questu od Vashti. Odmietne im zvýšiť prídely jedla. Vráťte sa za Vashti. Požiada vás, aby ste chytili zlodeja vy. V animácii uvidíte Zaema. Schová sa do miestnosti hneď pod vami. Je neustále hladný. Ponúknite mu prsteň výživy (1000 a 1500).

Na východe je Drothan. Denník Garuka Katha mu dajte, to ho zbaví pochybností o viere a prezradí vám informácie o glóbe. Eradru stojaci za ním vám dá liek pre Vylu. Zaneste jej ho a oznámte to Rogovi (1000, 1000, 1500).

Na severozápade je Riki. Navrhne vám, ako sa vysporiadať so strážami na juhovýchode. Otráviť ich. Potrebujete sa dostať do laboratória v druhom podlaží. Je na východe. Dracien vás pustí dnu, pokiaľ máte priepustku. Nákazlivú látku, Zlučovacie činidlo a démonovu krv dajte do laboratória. Získate jed. V štvrtom podlaží ho dajte do kuchyne, do hromady vriec. Tým sa zbavíte vojakov v strážnici (1500 a od Riki 1500).
Potom sa dajte do skúmania vežičiek. Vojnová veža - severovýchod. Kňazská veža - východ. Dôstojnícka veža - juh. Veža mágov - západ.

**Kňazská veža**

V prvom podlaží sú len sochy bohov. V druhom podlaží vás napadnú stráže. Zozbierajte z nich sväté symboly. V treťom podlaží zlikvidujte členov cirkvi a nájdete ďalšie sväté symboly. Dajte každej postave 1 a prejdite kruhom v strede druhého podlažia. Bez symbolu, by bola každá postava zraňovaná bleskom. Kruh vás teleportuje do štvrtého podlažia. Tu vybite protivníkov a vezmite si hlavne Mníchov protijed. (medzi protivníkmi budú Sherincal, Guthma, Haršóm a iný).

**Vojnová veža**

V prvom podlaží je väzenie. V stole je kľúč od ciel. V ľavej cele je Pady z Bryn Shanderu, ktorý to všetko spôsobil. Porozprávajte sa (3330). Ešte by chcel, aby ste pre neho našli bezpečnú cestu preč. Príďte za ním po rozhovore s Orrickom šedým.
V strednej cele je Ormis Dohor. Šéf Kláštora čierneho havrana. Je zakliaty do podoby lemura a potrebuje protijed. Ten už máte z Kňazskej veže. Dajte mu ho. (1500) Zato vám prisľúbi pomoc pri likvidácii Isaira a Madae.
Vpravo je Toral Sorn. Prezradí vám, ako oslabiť moc useknutej ruky. Treba urobiť obrad Ilmatera. Treba na to: Ilmaterovu knihu (magická veža)
Ilmaterov svätý symbol (tretie podlažie, už by ste ho mali mať)
Sornove okovy (tie sú tu na druhom poschodí v mučiarni. Skočte po ne a zabite osadenstvo mučiarne.)
Slzu utrpenia (vráťte sa na prvé podlažie centra. U Jarreho Sotha, predáka otrokov získate slzu.)

**Dôstojnícka veža**

Tú vyčistite od obyvateľov aj od pokladov.

**Veža mágov**

Po vstupe vidíte modré aktívne kúzla. Keď ich postláčate v správnom poradí, teleportuje vás to do druhého podlažia. Kombinácia je Sever, juhovýchod, západ, východ, juhozápad a sever.
V druhom poschodí je len pár učedníkov. V treťom poschodí nájdete v knižnici Ilmaterovu knihu. Potom v štvrtom podlaží si pohovorte s Orrickom šedým. Mimo informácií ho požiadajte, aby pomohol Padymu z väzenia (stavte sa za ním po odmenu).

**Znova Kňazská veža**

Urobte rituál pred sochou Ilmatera, druhá zľava. (4950) Počas obradu sa ozve socha Iyacthu Xvima. Ponúkne vám, že ak zabijete desať nevinných, tak zabráni akejkoľvek pomoci Isaira a Madae pri súboji s vami.
Ja som odmietol. Xvim povstal a spolu s niekoľkými démonmi zaútočil. Keď ho zabijete (je veľmi tuhý, porovnateľný so šestkou od Svätého pomstiteľa), dokončite rituál. Po jeho konci získate fľašku svätenej vody. Zaneste ju do jazierka v treťom podlaží. Potom v druhom podlaží zničte glób a Jarremu v prvom povedzte, že otroci sú slobodní.

Záver

Tiež sa vráťte povedať Sornovi do väzenia, že ste dokončili jeho úlohu. Pohovorte si aj s Riki. Musíte zabrániť spojenectvu polodrakov a légie Chiméry. Schôdza je na vrchole vojnovej veže. Bežte na vrchol dôstojníckej veže. Zabite kapitána Pudu aj Vyxein. Potom v treťom podlaží zlikvidujte pár protivníkov a kľúčom od kapitána Pudu si otvoríte prechod na vrchol veže. Tam pobite stráže, aj polodrakov. Vyspite sa, pripravte sa, zakúzlite sa, čím sa dá. Keď zídete naspäť schodmi, ktorými ste prišli, pôjdete za Isairom a Madae.

Počas súboja najprv zlikvidujte ich pomocníkov, hlavne čarodeja, ktorý bude neustále vyvolávať potvory. Potom sa vrhnite na dvojčatá. Keď im dosť znížite život (stačí jednému z nich), teleportujú sa k jazierku. Keď otvoríte dvere, automaticky dobehnete za nimi. Keď znova získate kontrolu nad postavami, je najlepšie vrátiť sa do trónnej sály, pokiaľ ešte žijú vaše vyvolané príšery a mnísi, aby vám pomáhali.
Keď je po všetkom, opustite Useknutú ruku.

Výborne. Gratulujem. Všetkých ste zachránili a dohrali dobrú hru.