

RTKNVD

Prelude - Beginings

Vaším prvním úkolem je najít a přivést ke dvoru novou kouzelnici Jazheiru. Vydejte se tedy rovnou k North Gate, kde ji potkáte. Vraťte se s Jazheirou k bráně vedoucí do paláce a až vás okrade mladá dívka, vydejte se za ní. Poslechněte si její vyprávění a pokud chcete, můžete se vydat do města hledat muže, o němž mluvila. Je to ale zbytečné a tak raději jděte do paláce.

Chapter I - Loss

Hned na začátku vás čeká boj. Pomlaťte všechny tři žoldáky a shlédněte dojemné loučení Wiliama a jeho umírající snoubenky. Vyjděte ven a pusťte se do boje s muži, kteří přepadli vězení. Probijte se až dovnitř a vyčistěte obě dolní místnosti. Vraťte se ke vchodu a získejte od kapitána povolení prohledat i zbytek věznic. Jděte tedy nejprve dolů k celám a vyslechněte vystrašeného vězně. Pak vyběhněte nahoru a pobijte zbylé žoldáky. Chlapíka, kterého nechali naživu pěkně zmáčkňte a až na vás zaútočí, zabijte ho. Sejděte dolů a promluvte si s kapitánem. Až budete na ulici, jděte přímo k North Gate. Cestou k bráně uvidíte hořící sirotčinec. Promluvte si s lidmi stojícími venku a pošlete Jamese dovnitř. Až vysvobodíte všechny děti, vraťte se ven a jděte do paláce oznámit princovi, co se stalo.

Nyní je čas navštívit hospodu Ye Bitten Dog. Před ní vás čekají další tři otrapové. Pobijte je a vstupte. Zaplaťte za informace o Knuteovi a získejte od barmana klíče od jeho pokoje. Vylezte po schodech a vstupte do posledních dveří vpravo. Pobijte tři žoldáky a prohledejte pokoj.

Chapter II - Descent

Vejděte do stok a najděte centrální kruhovou místnost se zábradlím. Cestou možná narazíte na nějaké mrtvolky a pár zlodějíčků. Pozdravte je a optejte se jich na informace. V centrální místnosti nejprve jděte chodbou, kudy utekl Bear (jediná s odlišnou podlahou) a na jejím konci se obraťte. Zpátky v centrální místnosti se dejte další chodbou vlevo až narazíte na dalšího chlapíka. Slibte mu, že zničíte příšeru a vraťte se. Opět se dejte další chodbou vlevo a na první křižovatce zahněte vlevo. Měli byste dojít přímo k doupěti příšer. Až je zabijete, nezapomeňte rozbít jejich vejce. Vraťte se a ohlaste splnění úkolu. Za odměnu budete vpuštěni k Lucasovi. Pokračujte tedy chodbou až na konec, kde se nachází. Jakmile ho najdete, budete přepadeni.

Chapter III - Murder

Jděte k Sea Gate a navštivte cech vyzdvihovačů potopených lodí. Nejprve si promluvte s lidmi před domem, pak vejděte a projděte dozadu za Jorathem. Až od něj dostanete všechny potřebné informace, vyjděte do druhého patra a prohledejte postel v guildmasterově pokoji. Koukněte se i do Jorathova pokoje na šuplíky stolu a promluvte si s uklízečkou v místnosti na druhé straně patra. Nyní zajděte do Wealthy Sector a navštivte prodavačku kouzelnických a alchymistických potřeb. Optejte se jí na Kendarica a než odejdete, prostudujte si police s knihami, měli byste objevit nějaké nejasnosti. Jděte na začátek sektoru a vstupte do zlatnictví. Promluvte si s majitelem a vstupte dírou v podlaze do podzemí. Seberte mapu se země a jděte podle ní až na křižovatku, kde potkáte dva zloděje. Zůstaňte schováni a sledujte je až do tajné skrýše. Až všechny pobijete, otevřete truhlu vlevo od stolu, vraťte se zpět do obchodu a usvědčte obchodníka ze lži. Až na vás zaútočí, zabijte všechny a jděte se vyspat.

Vstaňte někdy v noci a jděte k cechu. V postranní uličce pomozte staříkovi proti Nighthawkům a získejte od něj informace. Vstupte do cechu a vloupejte se do šuplíku v Jorathově stole. Nyní jděte do Wealthy Sectoru a navštivte obchod snoubenky Kendarica. Tajný panel se otvírá knihami vpravo. Až vejdete dovnitř a překvapíte Kendarica, přemluvte jej, že jste na jeho straně a vydejte se sbírat další důkazy do hospody Ye Bitten Dog.

Uvnitř se optejte všech přítomných a především barmana, co ví o Nighthawcích. Pošle vás dozadu, kde na vás čekají tři dost tuhé souboje. Nejprve zabijte dva Nighthawky, pak jejich čtyři brásky a nakonec vás čeká setkání s kouzelníkem a jeho démonem. Nezapomeňte vybrat truhlu a vraťte se ven. Teď si můžete zdřímnout do svítání a navštívit Joratha. Po chvíli konverzace na vás sice zaútočí, ale jednoduše ho zvládnete. Teď již stačí zajít jen za Kendaricem a přemluvit ho, aby vám pomohl.

Chapter IV - Mercenaries

Tahle kapitola je hodně krátká a v první části máte za úkol povraždit všechny žoldáky a v té druhé vyslechnout zajatce. Pokud mu ve vhodný okamžik nabídnete milost, dozvíte se o pasti, kterou na vás Bear přichystal.

Chapter V - Journey

Vyberte si dobré zbraně a brnění a vydejte se na cestu. Jděte k západní bráně a opusťte Krondor. Podle instrukcí se vydejte k hostinci Wayfarer Inn. Až tam dorazíte, promluvte si s mužem co stojí nejdále ode dveří a použijte smluvené heslo Citadela. Pobavte se i s ostatními ale pozor na banditu postávajícího u krbu. Až budete vědět všechno, co potřebujete, jděte si lehnout. Budete zbuzeni uprostřed noci a probudíte se přímo do šarvátky s gobliny. Rychle je pobijte a OKAMŽITĚ opusťte hospodu. Pograttulujte hostinskému ke ztrátě a vydejte se na sever. Cestou by jste měli narazit na farmu, z níž byli ukradeni dvě nemluvnata. Jděte tedy dál na sever až dojdete ke kempu goblinů. Nejprve pobijte strážce a pak se pomalu přesuňte k hlavnímu táboru. Máte dvě možnosti. Buď se dovnitř propíší James, nebo zaútočíte. Vzhledem k tomu, že děti jsou hlídány třemi dost tuhými protivníky, je lepší přímý útok a použití svitků s Chain Lightning. S dětmi se vraťte na farmu a pokračujte k Widow's Peak. Cestou možná narazíte na velice nepříjemného démona. Dejte mu jako návnadu Solona (má dobré brnění) a ostřelujte ho Fire Lance kouzlem. Podobní, ale o dost slabší démoni na vás čekají na konci cesty. Až je zabijete, čeká vás už jen nepodařený pokus o vyzdvihnutí lodě.

Chapter VI - Ambush

Opět další z kratších epizod s Williamem. Zaútočte na Bearovi lidi a až je všechny pobijete, zkuste napadnout Beara. Neublížíte mu však a tak celá scéna končí, ať chcete nebo ne, vaším skokem do vodopádu.

Chapter VII - Revelation

V téhle kapitole máte zjistit, co se stalo ve vesnici Haldon Head a dát situaci do pořádku. Vstupte tedy do hostince a promluvte si s hostinským. Pak zajděte do vesnice a stavte se u obchodníka. Zeptejte se ho hlavně na dřevorubcovu chaloupku. Vyjděte ven a navštivte kováře (domek úplně vzadu u lesa), který má nemocnou dceru. Nyní je čas jít se podívat k dřevorubci. Vstupte dovnitř a seberte kámen z postýlky. Vyberte spálený deník z krbu a jděte se vyspat. Vzbud'te se v noci a jděte na hřbitov. Vstupte do hrobky, pobijte nemrtvé a vraťte se do vesnice. Druhý den ráno opět jděte k hrobce a použijte kámen z dřevorubcovi chaloupky. Vstupte znovu do hrobky a opět všechny pobijte. Nyní se můžete vrátit k hostinskému a vzít od něj doporučení pro kováře. Zajděte k němu a podívejte se na jeho dceru. Nyní zaskočte do obchodu a prohlédněte si přední regál. Vydejte se k hospodě, ale navštivte farmáře. Když se podíváte do pytlů s krmem pro krávy, najdete tam otravu. Promluvte si o tom s farmářem. Až umře, jděte za farářem. Ten na vás zaútočí i se všemi, kdo jej poslouchají. Neublížujte ale lidem, zabijte pouze faráře a vyčkávejte až skončí kolo. Nyní je čas navštívit čarodějnici a získat od ní informace o starodávném chrámu.

Chapter VIII - Nightmare

Poslední z krátkých kapitol popisujících Williamovo dobrodružství. Až se objevíte na podivné plošině, pobijte všechny demony, kteří se objeví a promluvte si s Thalií. Dostanete se zpět na svět, kde potkáte podezřelého staříka. Každopádně ale na jeho otázku, zda mu pomůžete, odpovězte kladně.

Chapter IX - Ruin

Vydejte se po pobřeží až téměř na konec. V jednom místě odbočuje krátká cestička nahoru a končí u skály s podivným symbolem. Klikněte na něj a vstupte. Jděte přímo ke dveřím a vyřešte hádanku. Musíte přesměrovat paprsky do děr stejné barvy. Pokud se vám to nepodaří rychle, začnou na vás útočit kostlivci. Ve výklenku za jedním z nich se nachází řešení hádanky. Až ji rozluštíte postupte dále. V jezírku žije příšera hlídající chrám. Pokaždé když půjdete kolem a nebudou mít všichni členové vaší party na krku amulet, který nosí všichni, které v pevnosti najdete, zaútočí na vás.

Projděte kolem jezírka, prozkoumejte místnost za levým východem, vraťte se a vstupte do pravého. Poblíže hlídky a vstupte do dveří v levé stěně. Zbavte se goblinů, vysvobodte zajatce a seberte všechny potřebné věci. Vyjděte na chodbu a vstupte do dveří na konci chodby. Zde na vás opět zaútočí několik goblinů. Zabijte je a prohledejte. Opět se vraťte na chodbu, projděte ji až na druhou stranu a vstupte.

Zde musíte nejprve pobít necromancery v jejich doupěti vpravo nahoře. Prohledejte celou místnost, především regály s knihami a vraťte se ven. Vlevo dole je místnost plná ghoulů. Až se jich zbavíte, použijte na monstrem v kleci tekutinu, jenž jste před chvílí našli. Opět se vraťte a jděte do místnosti vpravo dole. Zaútočí na vás jakési štítý. Zničte je a prohlédněte si pořadí symbolů na podstavci jedné ze soch. Vlevo uprostřed je vchod do hrobky, kde se přesně tohle pořadí musí zadat. Vstupte dovnitř, pobijte lebky a otevřete sarkofág. Poslední místnost skrývá hlavního padoucha chrámu. U dveří zabijte dva strážce (nebo je obalamuťte náhrdelníky), v další místnosti zabijte strážce a vstupte do dveří. V krátké debatě vysvětlíte nemrtvému, že mu Kendarica nevydáte a začne boj. Nejprve se zbavte všech opruzovačů a na licho hodte lahvičku s Holy Balmem. To způsobí jeho zranitelnost. Až vyletí do vzduchu, upražte ho Fire Lance kouzly. Až spadne, rozbijte černou perlu a jde se do finále...

Chapter X - Triumph

Po vyzvednutí lodí se probijte po zamrzlé cestě až dovnitř. Nebezpečného kraba zlikvidujte z dálky magií a vylezte nahoru. Zbavte se dalších otrapů a vstupte do lodí. Projděte až ke komnatě, kde je uschována Slza bohů. Strážce, který ji hlídá ovšem nemůžete zabít a tak se jen braňte, dokud Solon nedokončí své kouzlo a nezničí jej. Pak už stačí jen sebrat artefakt a vrátit se na pobřeží.

Tam už na vás ale bude čekat Bear a jeho lidi. Promluvte si s ním a zeptejte se ho hlavně na amulet. Až na vás pošle své lidi, zabijte je a sledujte další vývoj. Za chvíli se na plošině vedle Beara objeví William a spojí se s Thalíí. Zaútočte na Beara a zabijte ho. Konec.

Tomáš Varoščák