

Úplný návod na Icewind Dale

By Martin Ráž

Prolog:

I. Easthaven

Prolog čili nic moc, hvězdný nástup teprve přijde. Máte příležitost trochu se napakovat do začátku skrze četné subquesty. Až budou hotové, přidejte se k Hrothgarově expedici.

Zajímavá místa a lidé v Easthavenu

Hospoda - Zde začínáte, je tu trpaslice Hildreth (jen na pokec) a máte možnost vyčistit barmančin sklep od brouků. Jednoduché i s holemi. Dostanete pár šupů a něco zkušeností.

Obyčejní lidé - Z “townspersonů”, kterých je hospoda plná, dokáží některé postavy vymámit pár drahokamů. Jsou to: a) jakýkoliv nečlověk, pokud se nechá urazit a bude požadovat satisfakci (jen jednou); b) Trpaslík, pokud předstírá, že hledá poklady trpasličích měst- “investici” kterou mu člobrda odevzdá, lze mnohem později vrátit a získat tak extra zkušenosti; c) Bard, pokud zapěje heroický epos.

Hrothgarův dům je vedle hospody. Uvnitř vám zmíněný bojovník zadá hlavní úkol “kapitoly”- najít ztracenou karavanu. A přes spoustu dekorativních předmětů není v domě pro zloděje nic zajímavého.

Rybárna: Sídlo velkoobchodníka s rybami Gaspara, který vás odmění, až vyřešíte problém s karavanou a donesete mu kontrakt.

Rybář-snílek postává u přístaviště. Máte-li barda, ať s ním promluví on (extra zk.). Na jihozápadě dole u jezera se nachází siréna, o které se mu zdá. Rovněž s ní ať hovoří bard, dostanete tak hodně extra zkušeností a/nebo nějaké drahokamy. Zlomenou čepel potom Jhonenovi poctivě vraťte, ke konci hry se to dost vyplatí. Siréna vám za zprávu, že jste čepel odevzdali do správných rukou, ještě odvděčí perlou.

Řezbář Apsel vás zřejmě zastaví cestou k siréně. Do jeho dílny se dostal vlk; pomocí zlodějského lockpicku se dostaňte dovnitř a zvíře zabte. Dostanete slušnou dýku a ovšem zkušenosti. Naproti přes ulici je kožešníkův domek, kde se dá uzmout drahá vlčí kůže.

Tempusův chrám: kromě konverzace a možnosti nákupu lektvarů je to jediné místo, kde se vyplatí krást. Nechť váš chmaták nebo bard obere Everarda. A promluvte si s ním o Jerrodově kameni.

Opilec Jed se nachází v domku. u přístavu. Touží po lahvi vína z obchodu. Investice do zkušenosti.

Pomabův obchod: Ceny jsou tu vysoké a vybavení nic moc, tak šetřete. Nekupujte krátké luky, sekery a štíty- brzy jich získáte od skřetů přehršel. A nahoře nad obchodem je pokojík, kde se dá sebrat nějaké přilepšení zdarma.

Snowdrift Inn -místní “hotel” kde je jen pokec s Quimbym a především s elfem Erevainem v severním pokoji. Později ho ještě “potkáte”- a pokud hrajete za zlou skupinu, vyplatí se ho zabít.

Chlapec Damien dole na jihovýchodě byl připraven tlupou skřetů o úlovek. Pobijte je a rybí kostru mu vraťte.

Zpátky k hlavnímu úkolu...

Je čas hledat karavanu. Opusťte Easthaven na jihovýchodě a probijte se do jeskyně orků. Zde nastává klasické dungeonové zabíjení/prohledávání. V boji se soustřed'te na kouzelníky, a máte-li, používejte kouzlo *Entangle*, protože jen málo protivníků disponuje střelnými zbraněmi. V jedné z truhel naleznete papír "caravan contract", se kterým se vraťte promluvit si s Gasparem ("Fishmonger"- dostanete extra zkušenosti) a s Hrothgarem. Ještě vás pošle za Pomabem s nákupním seznamem (prodejte tam rovnou vše co nepotřebujete) a pak už příběh pokračuje...

II. Cesta do Kuldaharu

Tady stačí pořádně prochodit oblast, vybit co se dá (včetně potvor v budovách a v jeskyni na severu) a nakonec opustit oblast východním směrem. Ve věži narazíte na obra kterého bolí hlava, před mlýnem pak na skřeta se stejným problémem. Máte-li druida, může je rovnou vyléčit, jinak si u Arundela v Kuldaharu řekněte o lék a vraťte se k nim. Získáte tak nějaké zkušenosti. A v podzemí mlýna je pod schody skrytý chlapec. Pomozte mu nalézt odvahu opustit mlýn, a rovněž dostanete zk. Jinak, orkové nahoře ve mlýně u sebe mají prvních pár magických předmětů.

Kapitola První:

I. Kuldahar

Tak, tohle městečko bude na dlouhou dobu vaší základnou. Stojí za to ho prošmejdít celé a nic nevynechat:

Zajímavá místa a lidé v Kuldaharu

Gerthovo vetešnictví: Naproti místu vašeho příchodu, nabízí nejlepší ceny za drahokamy a šperky, a má pár dobrých věcí pro barda (zejména roh). Před domem postává chlapec Nate- jen na pokec.

Orrickova věž: na sever od Gertha sídlí čaroděj, jedna z nejzajímavějších NPC vůbec. Jeho nabídka se v každé kapitole mění, hlavně nabízí vždy nějaká nová kouzla. Vřele doporučuji skoupit před odchodem do Dračího oka všechny magické věci co má, nebojte se kvůli tomu prodat dobře vypadající zbytečnosti typu Wand of Armory. Dále je to skvělý kandidát na okradení, nejlépe hned na začátku (a nezapomeňte to opakovat dokud bude něco mít). Konečně, zadává jeden subquest: až narazíte na knihu Mythal Theory, přineste mu ji a bohatě se vám odmění (pozor, v původní verzi je bug, ale patch pomáhá). Mnohem později ještě dokáže vylepšit štít z broučího krunyře.

Arundelův domek: uprostřed Kuldaharu sídlí náčelník druidů, který vám bude dlouho zadávat hlavní úkoly. Momentálně vám objasní situaci a pošle vás do Údolí stínů. Také ho nezapomeňte okrást, a případně si říci o lék pro obra z průsmyku.

Náměstí a obyčejní lidé: zde postávající občané vám opět mohou poskytnout několik drahokamů (rady nepočítaje): jeden dostanete, pokud řeknete že jdete vyčistit Údolí stínů, druhý z nich dokáže vymámit druid nebo paladin pokud bude "kázat pravou víru". Na východním konci náměstí se k vám přihítí Mirek, pronásledovaný dvěma Yeti- po jejich likvidaci vám zadá úkol, nalézt jeho "rodinné stříbro" (viz Vale of Shadows). Bude vás čekat před hrncírnou.

Hospoda: Zde si promluvte především s hostinským a s oběma děvečkami. Jedna je prozatím jen "divná", druhá se vám svěří s podezřením ohledně "hoteliéra". Až v Údolí stínů zabijete kněžku bohyně zimy, vraťte se s promluvit s hostinským znovu (získáte pár věcíček).

Inn čili zájezdni hostinec: Místního hoteliéra se vyptejte, jak ke svému majetku přišel: už od začátku vypadá jako podvodník. To potvrdí nález prstenu v jedné z truhel nahoře- konfrontujte ho a donuťte k doznání radě starších. Přibudou vám zkušenosti a pokoje budou levnější.

Kovárna: Conlan nabízí nejlepší ceny za magické zbraně a zbroj, ale kupodivu ne za obyčejné (viz chrám). Kromě několika věcí, co má na prodej, je tu zajímavá zamčená truhla vzadu. Klíč od ní dostanete po záchraně Sheemise z Dračího oka, ale zámek se dá i vypáčit. Obsahuje kladivo proti golemům.

Alchymistova loď: Oswald nabízí nějaké lektvary, také je vykupuje. A ovšem je jedním z nejlepších kandidátů na okradení, obírejte ho dokud to půjde.

Ilmaterův chrám: Mniši vám poskytnou důležité informace o svých dvou ztracených představených a u sestry Calliany se dají nakupovat kněžské propriety. Vykupuje všechno možné, a za nemagické a high-quality zbraně a zbroj nabízí kupodivu zdaleka nejlepší ceny, stejně jako za kožešiny yetiů. Nezapomeňte ale, že ceny se určují i podle toho, kolikrát jste již danou věc dodali- nejméně vyděláte na prvním prodeji, kdy se vyplatí každé postavě naplnit inventář jediným druhem předmětu. Nové konverzační možnosti s ní přinese (máte-li patch) záchrana Egenie.

Mimochodem, pokud vás zajímá nepřístupný dům uprostřed města, vězte, že až do vydání datadisku otevřít nepůjde... Dovnitř se dostanete jenom cheatem, a vcelku nic moc tam není. No, až oběháte město ke své spokojenosti, vydejte se na východ.

II. Údolí Stínů

První větší bojová aréna. Musíte prolézt všechny hrobky, přístupné po úzkých kamenných římsách, a nalézt v nich dva klíče od té hlavní. Na povrchu se střetnete jednak se stíny, jednak s yeti, z druhých jmenovaných nezapomeňte sbírat kůže. Uprostřed mapy je skála se sochou, a po římsce na její jižní straně se dostanete k zajímavé jeskyni. U vchodu je náčelník yetiů, který má u sebe Mirkův náhrdelník. Uvnitř potom najdete něco pokladů a stan pro člověka- sem se ještě vrátíme...

Malé hrobky obývá havěť typu kostlivců (jsou sice odolní proti sečným a bodným zbraním, ale tak slabí, že to nepoznáte) a zombíků, pozor si dávejte hlavně na pasti (!). Přednostně ničte občas se vyskytující Ghouly a Ghasty, kteří dokáží zasaženou postavu paralyzovat. A pořádně (kurzorem) prohledávejte všechny lokace, leccos se skrývá v otevřených kostnicích a hromadách haraburdí. Někdy najdete zbraně zelené barvy, čili kvalitnější, které jsou jednak logicky lepší, jednak dražší, tak je berte přednostně. Pozor, zejména u dlouhých mečů se barva obtížně rozeznává. Až bude prochozeno, vřele doporučuji vrátit se do Kuldaharu prodat nalezené věci- budete ho už teď mít plný inventář. S klíči potom jděte do severovýchodního rohu údolí.

Hrobka barbarského krále, první patro

Kryptu Kresselacka poznáte podle jeho znaku - vlčí tlapy- na koberci u vchodu. Uvnitř vás čeká jen boj s nemrtvými, odpast'ování, a vybírání pokladů. První větší problém se jmenuje Mytos a jeho parta. Pokuste se kněze přesvědčit, že si jeho hrobku *opravdu* potřebujete prohlédnout- nikam to nevede, ale dostanete bonusové zkušenosti. Obří kostlivci možná vypadají hrozivě, ale hlavní potíživista je právě Mytos- soustřeďte se na něj, a nenechte ho seslat žádné kouzlo. Krátce po likvidaci Mytose vás napadne stín jménem Myrkuil's Sending - opatrně, je zranitelný jen magickými zbraněmi a docela silný. Zbytek prvního patra už je v pohodě, pouze v jedné z východních chodeb naleznete tajné dveře. Dobře se připravte, uvnitř čeká mumie. Jednak se také dá zranit jen kouzelnou čepelí, jednak přenáší nepříjemnou nákazu (léčit se dá lektvarem Mummy's tea nebo klerickým kouzlem ze třetí sady). Blízko ní se nacházejí schody dolů, po prozkoumání horního patra se tedy po nich vydejte. (Ještě jedna drobnost- Myrkuilův symbol, který naleznete cestou, je klíč k jednomu zdejšímu dveřím. Po odchodu z hrobky ho klidně zahod'te).

Druhé patro

Přítahuje. Pokud se budete bezhlavě hnát kupředu, rychle na to doplatíte. Spolehlivou taktikou je pomalý postup, spojený s odhlávkáním části potvor k sobě. Hned na začátku se zřejmě chytne do pasti a sesypou se na vás obří kostlivci, ale ti zde nepatří k největším problémům. Bezkonkurenčně

nejnebezpečnější jsou kostliví mágové, jeden stojí hned na pódiu v hlavním sále. Protože bývá problém se k nim dostat, ať po nich pálí vaši lučištníci a metají kouzla magici. Dále jsou nepříjemní obří zombiovití imbued wightové, kteří na potkání předvedou jeden magic missile (čemuž se nedá vyhnout) a dají se zabít jen magickou zbraní. Potkáte tu také několik starých známých mumií a vytvrdejší variantu zombií. A konečně, pozor na kostlivé lučištníky, mají magické šípy. Znovu opakují, postupujte pomalu a nejdřív ničte nejnebezpečnější mrchy. Pokud vás to znáví, vraťte se do prvního patra odpočívat. Prolézejte nejprve boční síně- nalézají se v nich poklady. Podivná vrata, po jejichž stranách jsou ozubená kola, otevřete pákou na předním sloupu trojúhelníkovitého pódia. Za nimi je další sál s dvěma bočními místnostmi, plný neživota, a pak už konečně Kresselack, se kterým (naštěstí) nemusíte bojovat. Pokud vím, je naprosto nezranitelný, tak to ani nezkoušejte. Povypráví vám o svém pohnutém osudu, a nakonec zadá úkol: najít a zlikvidovat kněžku bohyně Auril. Přijměte (Auril je zlá bohyně zimy, a hlavně se jinak dál nehnete, takže klídek), a opusťte hrobku. Jistě tušíte, kde je k nalezení- v jeskyni yetiů. Překvápko možná bude, že je to Lysan, děvče z hospody. Můžete si s ní popovídat o víře, ale zabíjení se nevyhnete. Až bude po všem, vraťte se ke Kresselackovi, který se vám odmění výbavičkou ze svého sarkofágu (skvělý je zejména amulet). Tak, první dungeon bychom měli za sebou.

Zpátky v Kuldaharu

Logicky by jste měli prodat nalezené věci, ale nezapomeňte zajít také za barmanem v Root Cellar Tavern. Dá vám pozůstalost po Lysan: skvělý plášť a pár kouzel.

Pak se stavte u Arundela, dostanete nový úkol - najít artefakt Heartstone gem.

III. Chrám Zapomenutého boha

Před tímhle malinkým chrámem v horách naleznete poloobra-dezertéra s informací o masakru. Zabít ho je vcelku k ničemu, ale uvnitř už bojovat budete muset. Potkáte dva druhy protivníků: akolyty zapomenutého boha (které jakožto kněze likvidujte přednostně, mají nebezpečná kouzla) a poloobry Verbeegy (disponující značnou fyzickou silou a špatně odolávající kouzlům; neplatí na ně ale *charm person*, *hold person*, ani *sleep*). Po malém horním patře, kde si prohlédnete hlavně knihovnu, následuje rovněž malé podzemí. Jediným problémem jsou pasti a fakt, že se tu nedá odpočívat. Na druhou stranu by jste již touto dobou měli mít kouzla třetí úrovně, tedy *firebally* a vynikající *haste*, po jehož vypršení je ovšem třeba se ihned vyspat. No, nakonec se po kamenném mostíku dostanete do vybrakované vnitřní svatyně, kde pouze seberte lahvičku jedu a konečně si odpočiňte.

S lahvičkou se vraťte za Arundelem- vysvětlí vám, že jde o hadí jed, pocházející z jeskyní Dračí oko. Než se ale vydáte na novou výpravu, kupte u Orricka všechny jeho permanentní kouzelné předměty (a není-li dost peněz, alespoň róbu). Dračí oko už je nová kapitola a jeho nabídka se změní.

Kapitola Druhá: Dračí Oko

Jeskyně Dračího oka jsou rozděleny na několik pater, z nichž každé má dosti osobitý charakter. Že čím níže, tím hůře, to snad ani nemusím říkat... Každopádně, venku zlikvidujte několik patetických ledových trollů, a vstupte.

1. patro: Ještěří jeskyně

Křivolaké chodbičky jsou plné hladových ještěřích mužů, kteří ale nejsou příliš nebezpeční ani ve své elitní variantě. Jejich šamani disponují sice nepříjemnými kouzly, ale pokouší se seslat jenom jedno, které snadno přerušíte. Zůstávají po nich "molotovovy koktejly", které pečlivě šetřete do patra druhého. Hned na sever od vchodu najdete truhlice s nějakým vybavením, a uprostřed mapy je jezírkem oddělená pavoučí jeskyňka, kde najdete Erevainovu mrtvolu (s jeho vybavením, včetně slušného meče). Konečně, na jihovýchodě jsou ohrady se zajatými vesničany a na severovýchodě komnata ještěřího krále. Není to snadný souboj, protože má s sebou početnou kohortu šamanů a stráží, ale přijdou i mnohem těžší. Připravte si pomocníky jako živý štít (klerikovy kostlivce, případně čarodějem povolanou zvěř), hodte na sebe posilující zaklínadla (s *haste* to jde jako po másle), pozdravte několika *firebally* a je vymalováno (krví). Poberte co po nich zbylo a nezapomeňte na hadí sochu. Jedna ze zachráněných vesničanek vám pak poděkuje, přibude zkušenost, a v nejvýhodnější

ohrádce se můžete vyspat beze strachu z rušení. Připravte si hodně ohnivých kouzel. Poblíž už jsou schody dolů.

2. patro: Trollové, brouci, Talonité

Zde už budou o váš život usilovat potvory o hodně nebezpečnější. Na brouky prskavce platí jednoduchá taktika: vyslat kupředu nějakého povolaného pomocníka, který schytá úvodní kyselinový prd, a pak už to má brouk spočítané. Horší jsou trollové - totiž, regenerují, a trvale se dají zabít jen ohněm nebo kyselinou. Dávejte si pozor, když troll padne, vaše postavy budou pokračovat v neplodném bušení do něj. Musíte je poslat k zemi, a pak dobít ohnivým kouzlem (skvěle fungují *Burning Hands* a *Agannazer's Scorcher*) nebo hořícím olejem. Dále tu máme jedovaté pavouky, ale až na teleportující se phase spidery nejsou moc nebezpeční.

Od vchodu běžte na západ a jih, probijte se tlupami trollů, až se dostanete k úzkému průchodu vedoucímu k jakési pyramidě. Pořádně se připravte, čeká vás zatraceně tuhý souboj. Jakmile totiž projdete průchodem, talonitský kněz na pyramidě vás zmerčí a začne častovat kouzly, zatímco jeho trollové vyrazí do útoku. To by ještě nebyl takový problém, ale pokud své postavy vyšlete podél pyramidy, dostanou se k dalším třem kněžkám a zhruba šesti trollům, kteří také nebudou zahálet. Jako by toho nebylo dost, tyhle tři kněžky hlídají zajatky, kterou by jste se ze všech sil měli snažit udržet naživu. Takže, taktika je následující: pomocí kouzel a luků zlikvidujte kněze na pyramidě a vaši rubači ať si zatím počkají na trolly u ústí průchodu. Teprve až bude i po nich, vyražte do středu místnosti a soustřeďte se na kněžky. Nepoužívejte firebally ani jiná plošná kouzla, mohli by jste zasáhnout i zajatky. Až to všechno dorubete, promluvte si s ní - jmenuje se Egenia a je čirou náhodou ta chybějící matka představená z Kuldaharu. Poskytne vám léčení a především vás ohlídá při odpočinku. Na východ od ní jsou jeskyně se zajatci, se všemi si pečlivě promluvte dokud nenajdete kovářova syna Sheemishe. Pošlete ho i se zbytkem lidí domů.

Ve východní části jeskyně je jen spousta trollů a brouků. Určitě ale prozkoumejte nejzazší chodbu, stáječící se ze severovýchodu na jih. Na jejím konci najdete mrtvolu se dvěma super zbraněmi (meč a sekera), které vám vydrží zatraceně dlouhou dobu. Uvnitř podivné spirály je vchod do dalšího patra, kam ale určitě vstupte odpočatí.

3.patro: Nekromantovo doupě

U vchodu vás pozdraví kostlivec, sloužící jako ústa svého pána. Vymamte z něj všechny informace co jdou, a pak do boje. Cold wighti, kteří se na vás sesypou, nejsou sami o sobě nebezpeční, ale je jich zatraceně hodně a zraníte je jen magickou zbraní (pozor na to, zda máte navolené správné šípy!) . Nejspolehlivějšími prostředky pro boj s nimi jsou firebally a kyselina, naopak jsou proti řadě věcí imunní (mráz, blesky). Jestli máte po první grupě dost, vezte že jsou všude kolem. Opět používejte taktiku postupného nalákávání. Také tu máme pochodující pasti, blast skeletony, kteří po prvním zásahu explodují. Vždy utečte dost daleko a sejměte je šípem.

Až bude západní polovina vybitá, běžte přes most na druhou. Narazíte zde na nekromantovu "chatrč"- opatrně, snažte se nejprve vylákat nějakou havěť co postává u vchodu, a pak vtrhněte dovnitř s maximálním počtem posilujících zaklínadel na sobě. Presio, kněžka-nekromantka, ovládá jedno zatraceně nebezpečné kouzlo jménem *cloudkill*. Pokud tenhle jedový oblak sešle, urychleně vypadněte a počkejte dokud dým nezmizí. Jinak pozor, kolem ní je nahromaděno několik imbued wightů, a otravujících zombíků. Až bude dokonáno, seberte několik zajímavých předmětů co po ní zbyly, a další ze zapastěných truhel kolem. Po dlážděné cestě (rovněž silně zapastěné) se pak dejte na sever ke dveřím do nižšího patra.

4.patro: Falešná svaytně

Zpočátku by se zdálo, že se nacházíte ve svatyni přírodních poustevníků, ale záhy zjistíte že se jedná o zakuklené hadí lidi. Dokud ale žijí v domnění, že vás oklamali, můžete u knihovníka v malých dvířkách vedle hlavního vchodu pořídit nějaké svitky a u léčitelky na jih od dveří si koupit hojení (dost zbytečné). Potom je několik způsobů, jak se pustit do boje s výhodou: např. může už u vchodu

s Albionem promluvit paladin a odhalit ho, čímž se všichni nepřátelé namačkají do úzkého hrdla za vraty, kde jsou snadným terčem pro kouzla masové destrukce (nevím jestli je to bug, ale výsledkem tohoto přístupu byla taková hromada mrtvol, že ji mé postavy měly problém přejít...). Nebo můžete najít zamčenou kulatou místnost na severu a vypustit z ní několik schopných dobrodruhů, kteří vám pomohou. Až bude první nápor zdolán, hlavním cílem je velekněz Vrchní povolávač, nacházející se na východě. Jeho trollové a lizardmani by vám jinak neustále znepríjemňovali život. Mimo ně poprvé narazíte na hadí lid yuan-ti. Jejich elitní varianta je nebezpečná, ale jako prioritní cíle likvidujte kněží. Naštěstí i u nich platí že se po seslání prvního kouzla obvykle pouštějí do ručního boje. Až bude dobito a vybito, poberte všechny poklady co se tu porůznu válí (zejména u soch), a běžte si promluvit s Marchonem a spol. Můžete si u nich odpočinout, což se jistě hodí. Dveře dál najdete na jihovýchodě.

5.patro: Hadí chrám

Šupinatá smrt, kam se člověk podívá, a dokonce i chrám samotná má tvar hada - barbar Conan by si užil. Ne vážně, je to nebezpečné místo, kromě hadimršek si dávejte pozor na pasti, kterých je zde opravdu početně. Na "varování" divné malé holčičky nedbejte, a prošmejděte všechny boční místnosti- je tu spousta pokladů. Prioritním cílem jsou vedle kněží lučištníci, kteří mají otravný zvyk mířit na nejslabší členy vaší družiny. Ze severní místnosti, do které vede první boční chodba, je nalevo tmavý průchod do další, lépe vybavené. Ve druhé sekci je napravo velká místnost plná lučištníků, včetně jejich šéfa se skvělým magickým lukem. Zkuste z ní nejprve část hadů odlákat. Ve třetí sekci vede boční chodba do mučírny. V její levé části hned vedle knihovny je ve zdi malé tlačítko- otevře se tajná místnost (!!!), kde narazíte na slepého Vrchního učitele a dva tuhé strážce. Odměnou vám bude skvělá vrhací sekera a prokletý prsten. Jedinou zajímavostí v dalších dvou sekcích je "křtitelnice", kde se nachází nebezpečný velekněz. Poslední sekci brání oddíl elitních lučištníků a kněží, kteří zálučně stojí za silně zapastěnou částí chodby. Buď je můžete vylákat k sobě, nebo nechat celou družinu bojovat na dálku luky a kouzly, zatímco zloděj bude pod palbou odstraňovat pasti. Na severu je poslední vedlejší místnost, trojitá kuchyně, kde najdete něco dobrých věcí. A pak už pozor- hlava hada a v ní finální souboj.

Jak zabít Yxunomei

Pořádně se připravte- povolání potvory, klerická kouzla, znáte to. Dokud je vrchní protivnice v podobě malé holčičky, a je ochotná se s vámi bavit, vytáhněte z ní co můžete. Jakmile se začne měnit, je čas zadat příkazy.

Yxunomei je imunní proti ohni, blesku a jedu, vysoce odolná proti magii vůbec a nezasáhnete jí horší než +2 zbraní. Je tvrdá, ale rozhodně ne bohyně. První prioritou je znemožnit jí seslání jedového oblaku. Dobře funguje druidské kouzlo *Insect Plague* ale i šípy +2 a útok zrychlených postav. Snažte se ji přilákat blíže ke vchodu, ať vás příliš neotravují její poddaní s luky. Jinak je rada jednoduchá: prostě rozsekat. Je za ní 46,000 xp. A pro znalce světa AD&D dodávám, že se ve skutečnosti jedná o démona marilith z rodu tanar'ri. Až jí pošlete zpátky do Propasti, vyčistěte zbytek místnosti, odpastěte a vyberte truhlice a dopřejte si zasloužený odpočinek. Yxunomei má u sebe "pouze" Heartstone gem. Vraťte se s ním k Arundelovi

Nečekané události

Kuldahar je zdá se napaden zmutovanými orky. Poblížte všechny co ohrožují obyvatelstvo a pak jděte k Arundelovi. Nebude se vám zdát v pořádku... Od pravého Arundela nahoře si nechte poradit co dál a z jeho mrtvolky seberte mocnou druidskou hůl Staff of Nature (využívá dobré kombo: pomocí *Entangle* protivníky znehybníte, a pak na ně zavoláte ohnivý sloup). Nevýhodou je, že nemáte-li druida, je vám na nic. Pak si ještě zaskočte ke kováři, kde vám zachráněný Sheemish dá klíč od zamčené truhly vzadu. Kládvo na golemy se bude hodit až na konci hry, teď ho klidně nechte ležet. Mimochodem, truhla se dá i vypáčit, ale zloděj musí mít Lockpick 90%. Konečně, zaskočte za čarodějem koupit nová kouzla a několik skvělých hůlek (obzvláště doporučuji Wand of Freezing Death, která se hodí až do konce). A pak už vzhůru...

Kapitola třetí: Useknutá ruka

Elfí pevnost, jež se původně jmenovala Ruka Seldariny, je nyní v takovém stavu že se jí říká Useknutá. Přesto je to stavba monumentální a svým způsobem krásná, má tři nižší patra (“zápěstí”), jedno centrální (“dlaň”) a pět věžiček (“prsty”); a je plná duchů, co nikdy nedošli pokoje. To ostatně uvidíte už u vchodu - Larrel to evidentně nemá v hlavě zcela v pořádku.

Dolní část

Tři nižší patra jsou na mnoha místech propojena, proto je vezmu vcelku. POŘÁDNĚ prohledávejte kurzorem všechno haraburdí, některé nenápadné hromádky obsahují zatraceně skvělé věci. Dole se vám nejprve budou stavět na odpor jenom duchové skřetů, co kdysi pevnost obléhali. Nepodceňujte je, útočí ze zálohy a ve velkých množstvích. Jinak ale nejsou nebezpeční, stejně jako stínová orková a malí kostlivci. Až vyčistíte přístupnou polovinu prvního patra, postupte po hromadě na severu do druhého, kde se situace víceméně opakuje. Jen je tu víc pastí a šamanů. Ve třetím patře začnou problémy: jednak je i levá polovina rozdělená na dvě části přístupné jen zdola (a na obou jsou lučištníci), jednak potkáte spoustu nebezpečných nepřátel. Nejhorší jsou Burning Skeletoni vrhající firebally, které likvidujte na potkání (pochopitelně jsou imunní vůči ohni). Kostěná kudlanka Bladed Skeleton vypadá sice příšerně, ale jejich pobratimové v brnění jsou horší. Konečně jsou tu i nějaké stíny Shattered Soul, používající kouzla ke kradení vašeho života a k “uzdravování” kostlivců. Postupujte velmi pomalu, hodně ukládejte hru, a opakujte taktiku s vylákáváním nepřátel do už vyčištěných míst. V pravé části věže musíte najít výtah, vedoucí dolů do částí dříve nepřístupných. Zde naleznete podobnou kostlivo-stínovou paletu jako výše. Musíte se probít až do patra prvního, kde mezi jinými věcmi najdete prapodivnou kliku (část astrolábu). Tu dobře uschovejte. Poté vyběhněte zpět do patra třetího, kde se v blízkosti výtahu nacházejí neporušené schody nahoru.

Centrální patro aneb elfí pýcha v troskách

Zde si trochu odpočinete od neustálého bojování. Narazíte na několik přátelských elfích duchů, kteří vám prozradí co se v pevnosti vlastně stalo. Prvním z nich je bojovník Lethias, kterého přesvědčete že jste nepřišli loupit (-:-) ale že máte vznešený úkol. Nalevo od něj je Lehlandův obchod, jehož majitel si vůbec neuvědomuje co se stalo a bude s vámi vesele kupčit i dvě stě let po své smrti. Vzhledem k tomu, že nabízí nejlepší ceny úplně za všechno, u něj hodně prodávejte. Také se vyplatí vykoupit jeho zásoby magických šípů (zejména kyselinových) a nábojů do praku. Popovídá vám o jednotlivých částech Ruky. Proti směru hodinových ručiček je bývalá hospoda, kde vás duch malé holčičky pohlídá při odpočinku. Po hospodě je několik mazaně poschovávaných předmětů, takže pozor. O něco dále je nezajímavá nálevna plná mizejících duchů, a její druhá část s bardem Telanisem, který vám zapěje baladu o pádu pevnosti. Pak, až budete připraveni, se vydejte prozkoumat čtyři věžičky. Pátá (Seldarinina) leží v troskách, což je škoda, protože zrovna tam se vyráběly kouzelné předměty...

Corellonova věž

Vchod se nachází na severu centrálního patra, a je to bývalé velitelství elfích armád. Už v prvním patře vás čeká pěkně tuhý boj s nepřátelskými duchy- pozor si dávejte hlavně na čaroděje a kněze, smrt jim zdá se v kouzlení nebrání. Přednáškový sál pečlivě prohledejte, měla by se v něm nacházet skvělá elfí kroužková košile (elfí zbroj je jedna z mála, umožňující aby v ní fighter/mage nebo bard kouzlil a zloděj používal schopnosti, navíc tahle je +3 a s odolností proti chladu). O patro výš je mapová místnost, kde vás čeká další várka nepřátelských duchů a něco kouzelných svitků. V jednom ze stolečků je také další část astrolábu. O patro výš jsou ubikace důstojníků, plné magických předmětů a v patře posledním je arboretum. Valestis, který se za života o poničenou zimní zahradu staral, přidá další informace o osudu pevnosti a požádá vás o nalezení čisté vody, semínek, zvířat a ptáků, kterými by se arboretum dalo znovu oživit. (Tehle quest vypadá infantilně, ale je za něj neuvěřitelná pálka zkušeností; ovšem potřebné předměty naleznete až mnohem, mnohem později).

Sheverashova věž

Vchod je další po směru hodinových ručiček, vedle hospody. Sheverash je elfí bůh války, a jak vám hned v prvním patře sdělí velmistryně Kaylessa, tahle věž byla cvičišťem. Požádá vás, aby jste jejím

mužům nahoře dopřáli věčný mír...smutné, ale jednoduché. Nejprve si ale pozotvírejte dveře od cel, a zabijte skřetí duchy. Ve druhém patře je Kaylessiných studentů plno, a zejména lučičtí dokáží pěkně zatopit. Podobnou společnost najdete i v patře třetím, odkud také vede průchod do Labelasovy věže; zatím tam ale nechoďte, prohledejte místnost a vystupte nahoru. Zde zničte pavoučí hnízdo (pozor, na přízračné pavouky platí jen kouzelné zbraně) a z jednoho stolku si vezměte knihu. Nyní se můžete vrátit ke Kaylesse; bude ráda, a požádá vás o poslední službu. Třebaže vlastně chce jenom pomoc při harakiri, je dost nebezpečná - na druhou stranu je sama a má dobré vybavení (zejména luk), o třetí části astrolábu nemluvě. Protože v Labelasově věži budou potřeba všechny čtyři, jako další cíl doporučuji zajít do Solonorovy.

Solonorova věž

Vstup je na jihu centrálního patra, a je to věž chrámová. Deniani, bývalá akolytka, vám povypráví o kapli a požádá vás o podobnou věc jako Kaylessa, totiž o likvidaci zešílevších kněží nahoře. Mimo to by potřebovala svěcenou vodu. Vylezte tedy o patro výš, a střetnete se s hromadou kněží a akolytů. Po prohledání pokračujte do patra třetího, kde je stejný nářez a o něco víc pokladů. Najdete tu kýženou čtvrtou část astrolábu. Ve čtvrtém už není chrám, ale kněžské pokoje - v nich naleznete několik nepříliš senzačních předmětů a soudek svěcené vody. S ním se vraťte k Deniani, jednak dostanete zkušenost za kněze, jedna za znovuvysvěcení kaple. Jde se dál.

Labelasova věž

Dolní část věže čarodějů je zničená, potkáte tu jen nemluvného Larrelova ducha. Musíte se tedy dovnitř dostat přes třetí patro věže Sheverashovy a přes balkon plný nepřátel. Protože jsou ale namačkáni na sebe, stačí několik plošných kouzel a je hotovo. Druhé patro je kouzelnická kolej - vedle několika duchů tu je docela dost věčiček a deník Larrelovy dcery, který si nechejte. O patro výš je knihovna, ale pořádná. Od Cusphanose si nechejte ukázat zajímavé svazky, a pak si čtete, dokud vás to nebude nudit. Důležitá je tu především kniha *Mythal Theory*, kterou chtěl Orrick v Kuldaharu. V patře posledním konečně nacházíme Larrela, brblajícího o tom, že je třeba spravit astroláb. Promluvte si s mechanikem Gelarithem, a máte-li všechny čtyři části stroje, máte vyhráno. Až mu je předáte, Larrel přijde k rozumu a konečně s ním můžete promluvit. Vedle podstatných informací o válce elfů s orky, "nedorozumění" s trpaslíky a o pádu pevnosti vám bude věštit z Heartstone Gemu a odhalí, kam musíte teď - do trpasličího města Dorn's Deep. Dejte mu deník jeho dcery (kupodivu není příliš rád - ale pokud mu donesete jeho druhou část kterou najdete dále ve hře, dostanete spoustu zkušeností). Až budete připraveni, nechte se přenést na "místo činu" - nebo do Kuldaharu na nákupy, jak chcete.

Kapitola čtvrtá: Dornova Hlubina

Bývalé trpasličí město je obrovské - má dokonce tři části, z nichž každá zabírá celou kapitolu. Nyní je čas prozkoumat horní Dornovu Hlubinu, sestávající ze vstupní sluje, kovářských pecí a pohřebiště hrdinů. Přes pár trapných orogů se probijte dovnitř.

Velká sluj

První patro je jedna velká jeskyně - tak velká, že budete mít problémy s orientací. Obtěžovat vás budou přerostlé lysohlávky jménem Myconidi, jež jsou sice slabí, ale vrhají na vás nebezpečné spóry působící halušky (*confusion*). V dolní části také narazíte na několik dvouhlavých obrů - ettinů, které si nepouštějte moc k tělu. Pokuste se je znehybnit a pak rozstřílet šípy a kouzly. Jinak, napravo od vchodu je nenápadná římsa. Dovede vás k malé peci. Tuto věžičku obývá mág Bandoth, kterého raději neštvěte - není sice problém ho zabít, ale proč, když prodává skvělá kouzla (zejména elementály) a chce po vás, aby jste mu přinesli lektvar "razorvine extract" (zdravíme fandy *Planescape: Torment*) a našli ztraceného učně. Mrtvola nešťastného mladíka se nachází na jihu, v jeskyni plné ettinů, a lektvar je u ní. Jinak, malé jeskyňky s Myconidy jsou i v římsě, po které jste šli k Bandothovi. Až bude vyčištěno k vaší spokojenosti, dejte se přes můstek na východě dál. Ale dobře připraveni...

Poradní síně a malá kovárna

Hned po vstupu do další lokace vřele doporučuji vyvolat elementály aj. pomocníky a seslat na sebe ta nejlepší přípravná kouzla. Čeká vás zatraceně hustý souboj, kdy bude každá z postav odkázána sama na sebe. Na mostě vás přepadnou- na římsách kolem stojící lučištníci a několik dřevích čarodějů, do útoku proti vám se vrhnou tři spellswordi a hejno orogů, a aby bylo ještě veseleji, do zad se vám teleportují dva “telepavouci”. Každá z postav musí dělat co umí- elementála nechte lisovat orogy, lučištníky zaměřte na temné elfy - čaroděje (dřevové, čili temní elfové, mají nechutnou odolnost proti magii, je tedy třeba je odstřelit); vaši bojovníci ať si to vyříkají se spellswordy a pavouky, a magici by se měli snažit zatopit potvorám na římsách kouzly masové destrukce (skvěle se mi osvědčil *cloudkill*, *ice storm* ale i obyčejný *fireball*). Až bude, jak by řekl poeta, “panovat mrtvé ticho”, dejte se dál. V síních dávné trpasličí rady je trochu přeorogováno, ale nic co by jste nezvládli. Pozor si dávejte jen na generály. V malé kovárně na severovýchodě se střetnete s dalším oddílem dřevích žoldněřů (skvěle vybavených, mimochodem; hlavně jejich kuše stojí za to). Cesta dál vede tajnými dveřmi z místnosti s kulatým stolem, ale nejdřív se podívejte na severozápad - je tam východ do boční jeskyně.

Jeskyně Orogů

Ocitli jste se v přírodní jeskyni, kde se zabydlel náčelník Orogů. Na první křižovatce narazíte na Saablic Tana -čaroděje proměněného v groteskní zrůdu. Řekne vám co je třeba: inhumovat náčelníka a sebrat jeho odznak. Krilag, jak se generál jmenuje, sídlí na jihovýchodě jeskyni a příliš nebezpečný není. Se zprávou o jeho konci a s odznakem, který chraňte jako oko v hlavě, jděte zpátky k Saablicovi. Z jeho zmateného mumlání se dozvíte, že podobných odznaků je šest, a každý má jeden z velitelů armády tajemného arcinepřítele. Další zajímavostí je mrtvola v jihozápadní chodbě, u které kromě deníku najdete výtečnou halapartnu. V deníku se praví, že se máte vrátit k Bandothovi pro radu, ale je to vcelku zbytečné- máte návod, že...

Kruhová hádanka

Pořádně si prohlédněte symboly na stole, a tajnými dveřmi u trpasličí sochy vlezte do nižšího patra. Ocitli jste se v kruhovém sále, jehož podlaha pokrývají ve třech soustředných kruzích dlaždice. Jistě již tušíte co udělat- musíte rozdělit své postavy, a tři z nich postupně postavit na znaky odpovídající symbolům na stole. Snad jen jedna rada: nezapomeňte vypnout AI, některé postavy by následovaly vůdce družiny a šlapaly přitom na špatná pole... Až bude hotovo (i dílčí úspěchy oznamují hlášky), vraťte se ke stolu, a pohněte kladivem jedné ze soch. Otevře se cesta dolů, do nitra Hlubiny. Ujistěte se, že tam půjdete odpočatí.

Kovárna

Přes malou místnost se schody se dostanete do kovárny. Tam vás očekává Norlinor, duch kněze, se kterým se rychle spřátelíte. Povypráví vám o historii trpasličího města a o panující situaci na pohřebišti a v Síních hrdinů - okupuje je lich, jakýsi kostěj nesmrtelný. Terikan, jak se lich jmenuje, bude stále oživat, a trvale ho může zabít jen když bude zničen krystal s jeho životní silou, ukrytý kdesi v Síni hrdinů. A ten zase může být zničen jen vhozením do “vorticle”, anomálie spojující náš svět se světem mrtvých, a přesně taková se nachází v hrobce trpasličího hrdiny Jarmotha. Úkol je tedy jasný. Norlinor mimoto může poskytnout nějaké hojení. Připravte se dobře, a vtrhněte do jámy lvové.

Pohřebiště

Sranda začíná. Hned jak vejdete se na vás sesype řada vytvrdlých nemrtvých, jedná se hlavně o ghoully a obrněné kostlivce. Probijte se přes první hordu nahoru po schodišti, navrchu už čeká Terikan s přísluhovači. Kouzelník je to zatraceně schopný, imunní proti chladu a bleskům, ale když ho nenecháte pořádně se rozkoukat, přiliš vám neublíží. Problém je, že za chvíli po svém pádu zase ožije, a tak je třeba urychleně dokončit zbytek nemrtvých, v jednom z blízkých sarkofágů najít kostěný klíč, a tím odemknout dveře do Síň hrdinů.

Síň hrdinů

Hrobky těch nejslavnějších lemují chodbu, kde se znovu setkáte se oživším Terikanem. Opět ho ohněm a mečem pošlete pod kytičky, a pak začněte hledat. Krystal je velký a zelený, je třeba ho najít v jedné z hrobek a bleskově přenést do Jarmothovy krypty (první zprava). Kde přesně je neprozradím-

zkazil bych vám velmi atmosférický zážitek. Jen malé varování: všude jsou pasti, a někde i mumie. Jakmile s ním vběhnete na správné místo, lich se odporoučí do horoucích pekel, a vy si konečně můžete oddechnout a začít prohledávat podrobně. Stojí to za to, trpaslíci jsou kumštýři. Vaší pozornosti by neměl uniknout druhý deník Larrelovy dcery, nacházející se v kryptě s velmi netrpasličí sochou u vchodu (S touhle Evayne bych se docela rád seznámil...). Pokud o jejím osudu zpravíte nešťastného otce v Severed hand, dostanete hromadu zkušeností (Mimochodem, věděli jste že Larrel je také lich?). K tomu ale později.

Cesta na ledovec

Nyní si všimněte zamčených vrat, vraťte se na pohřebiště, dorubejte zbytek mrtvol a prohledejte všechny sarkofágy. Protože touhle dobou už budete mít naprosto plný inventář, vyvstává otázka, co brát s sebou. Rozhodně všechny magické věci (prokleté ne), druhou prioritou jsou drahokamy a šperky, následuje drahá zbroj a kvalitní zbraně. Nakonec ještě jděte o lokaci zpět do kovárny. Norlinor bude rád, velká pec už zase vesele hučí, a tak z ní můžete vytáhnout nejlepší sekeru ve hře a klíč od vrat na ledovec. Ty se nacházejí zpět v Síni hrdinů, a čeká před nimi velmi ošklivé překvapení - dvě potovry Bronze Sentry, každá za 5000xp. Jejich nejhnusnější vlastností je vysoká odolnost proti všemu s výjimkou chladu - oheň je dokonce uzdravuje! Nejlepší je jednoho znehybnit kouzly *entangle* nebo *web*, a dodělat je postupně. A pak opusťte pohostinné sluje- čeká nás mrazivý ledovec.

Kapitola pátá: Ledovec Dračí zub

Na ledovci je zima, ale vzhledem k počtům a tvrdosti vašich nepřátel se stejně “pěkně zapotíte”. Místní dominantou je akvárium, svérázný to chrám trpasličího boha vědění, a v jihozápadní části se přes (zatím) poničený most dostanete do jeskyní ledových obrů. Krátce shrnuto: nesmírné nápadité prostory se spoustou zajímavostí (zejména to akvárium... ale uvidíte sami)

Venku na ledovci

Objevíte se na západní straně, a protože máte jistě z Dorn's Deep plný inventář věcí co chcete prodat, vřele doporučuji rychlý pochod do severovýchodního rohu ledové plošiny, kde je trochu maskovaná cesta pryč. V Kuldaharu můžete mj. doručit Orrickovi knihu, vzít si odměnu (pozor, je tu malý problém, který spraví patch), a navrch přikoupit pár kouzel a skvělý plášť Mantle of Hell's Furnance. Pokud máte barda a dosud jste od Gerda nekoupili Horn of Valhalla, učiňte tak rovněž. Ale zpět k ledovci...

Otravné nepřátelské síly sestávají z ledových trollů, sněžných trollů (kteří regenerují- používejte starou známou taktiku, odzkoušenou v Dračím oku, tedy: dostat na zem + upálit) a nahoře z trochu tvrdších yetíů a sněžných vlků. Posledně jmenovaní jsou nejnebezpečnější. Ne že by tolik vydrželi, ale disponují kuzelem mrazivého dechu, který dokáže postavám značně “zatopit”. Nejlepší je sejmout je na potkání na dálku šípy a kouzly. Ze všech jmenovaných padají docela cenné drahokamy a z vlků navíc pěkný kožíšek- docela se vyplatí je shromažďovat. Až prolezete ledovec skrz naskrz, vstupte do nižšího patra akvária nejjíznějšími dveřmi.

Zamrzlé akvárium

Přes malý předpokoj se dostanete do knihovny plné...lidí. Jedná se o uprchlé otroky, jejichž vůdce Gareth vám leccos poví o vzpouře i o svých bývalých pánech, a požádá vás o nalezení jistého klíče. V severovýchodním rohu pak postává Soth, který vám pro změnu popovídá o historii akvária a, pokud si o něj řeknete, daruje trpasličí technický manuál (je za to i zkušenost). Pak vystupte po schodech do horního patra.

Akvárium samotné je plné ledových salamandrů a jejich přísluhovačů. Salamandři disponují nepříjemnou mrazovou aurou, která zraňuje všechny kolem- nechoďte těsně kolem nich, a před bojem dejte bojovníkům napít z Potion of Cold Resistance (doporučuji také seslat na ně ochranu před ohněm, kněžské kouzlo ze třetí sady; jednak má dlouhé trvání, jednak je ochrání před *firebally* vašich

kouzelníků). A ovšem, ledové bytosti velice špatně snášejí oheň. Takže taktika je jasná- pokud možno likvidovat na dálku, pokud ne, likvidovat rychle. Jakožto na bytosti z elementárního světa na ně také platí speciální kouzlo “charm elemental kin” z pláště Mantle of Hell’s Furnance. Zatím ale nejsou nepřátelští. Stráž vás odvede před jejich vůdce Kerishe, který vás považuje za vyslance velkého šéfa. Jeho úkol (zajmout otroky) odmítněte, a můžete z něj vymámit klíče ke svobodě. Pak se trochu projděte kolem a obdivujte prostředí; v boční chodbě na severozápadě narazíte na zlodějku Veru, druhou vůdkyni vzpoury otroků. Popovídejte si s ní, a se salamandrem stojícím za rohem. Pokud mu řeknete, že se mu jen zdálo že něco slyší, dostanete zkušenost. Pak už není důvod si trochu nezabojovat: postavte se do výhodného postavení a započnete masakr. Kerish má u sebe mj. pro druida velmi zajímavé kopí. Po vyhlazení horního patra se vraťte k otrokům, Garethovi předejte klíč, a pak zase zpátky ke Veře, kterou zpravte o úspěšném vyřešení problému. Dostanete spoustu zkušeností. Nakonec vyběhněte ven, a skrze jihozápadní most (jež opravíte pomocí manuálu) se dejte dál.

Jeskyně ledových obrů

Hned u vchodu vám zřejmě zmrzne úsměv na tváři (spolu s několika hrdiny)- vrhne se na vás smečka ledových vlků. Tři firebally současně to jistí (počítám pochopitelně i lektvarové). Jeskyně se dá projít několika způsoby, já sám volil ten po směru hodinových ručiček. Dejte se tedy na západ; v malé jeskyňce tu narazíte na létající ještěrky jménem wyrmové. Rozsekejte je na kusy, a pořádně vyberte jejich doupě- věci jsou zálučně schované v tajných schránkách pod podlahou. O něco západněji je jakýsi oltář s dalším vybavením, a pak už narazíte na ledové obry. Podobně jako se salamandry s nimi vlastně nemusíte bojovat- stačí z náčelníka Jorila dostat jeho odznak. Byla by to ale docela škoda, za jednoho obra je 7000xp... Takže, začněte je rubat hned na setkání. Jsou pochopitelně imunní vůdči chladu, a docela dost vydrží. Je dobře posílit se nějakými lektvary obří síly a případně kouzlem *haste*, vyvolat si elementála, atd. U mrtvol obrů (Joril je výjimka) toho mnoho nenajdete, zato v pytlicích válejících se po stranách je vybavení spousta. A často savujete; v původní verzi hra při smrti ledového obra občas padá. No, až se probojujete skrze celou západní část jeskyně, dorazíte k ohrádce s otroky. Jejich vůdce nejprve informujte o smrti Wyrmů, a pak o Jorilově. Otroci uprchnou, vy dostanete zkušenost... idylka.

Severovýchodní část jeskyně obývají nějakí ledoví trollové, a u břicha dračí kostry na vás čeká Kontik. Je to čaroděj ve službách bohyně zimy Auril, a to, že jste zabili jeho sestru Lysan, mu příliš na náladě nepřidalo. Protože je to magik zatraceně schopný, soustředte se zpočátku na něj, a ledové rytíře obšťastněte svou čepelí až potom. (Jak jste jistě čekali, všichni jsou imunní vůdči chladu). Jeho pozůstalost ale zatraceně stojí za to; najdete mimo jiné Ring of Wizardry (a nezapomeňte se podívat i do jeho stanu, kde leží sud čisté vody - přesně to chtěl Valestis v Useknuté ruce). Tak, a jeskyně bychom měli za sebou. Jestli chcete, vraťte se na poslední nákup/prodej do Kuldaharu (kde si také vyzvedněte Conlanovo kladivo na golemy), a pak skrze nenápadný vchod v jihozápadní části malé skalnaté plošinky, odkud vede i východ pryč, vstupte do finále.

Kapitola šestá: Dolní Dornova Hlubina

V poslední kapitole hra vrcholí - po všech stránkách. Čeká vás nejlepší grafika, nejlepší nápady, a geniální hudba. A ačkoliv to nebývá zvykem, i srdce nepřátelské pevnosti obsahuje spoustu subquestů a dá se projít mnoha způsoby. Trpasličí město sestává z hlavní sluje (“Durdel Anatha”), čtvrti řemeslníků s Malavonovou laboratoří, Starého paláce, železných dolů, velké slévárny a temného chrámu. Máme tu i diamantové doly a skrytý tábor Svinderfblinů. To všechno je pospojované průchody velmi porůznu, takže pozor na orientaci.

Velká síň Durdel Anatha

Hned u monumentálního vstupu se zastavte, a připravte se na tuhý boj; zejména se hodí zaklínadla a lektvary poskytující odolnost proti ohni. Jakmile totiž uděláte několik kroků z vyvýšeného pódia, sesypou se na vás ohniví salamandři. Tyto bytosti mají opět auru, ale logicky ohnivou, a odpovídající imunitu. Ještě horší než jejich hejno je ale útok nemrtvých strážců Tarnished Sentry, který přijde

vzápětí. Jsou imunní vůdči všemu na co si vzpomenete (oheň je uzdravuje!), ze šípů si nic nedělají, a zraní je jen magická zbraň +2 a lepší. Jediné, co na ty bestie platí, je mráz, kyselina a ocel. Až zvládnete úvodní nápor, projděte se trochu kolem. Nebohým gnómským otrokům prozatím pomoci nemůžete, ale občas vám dají nějakou dobrou radu. U pecí na jihu postávají ještě nějací salamandři, a na dalekém jihovýchodě je vchod do železných dolů (kam zatím nechoďte). Strážní věži ve východní části se prozatím vyhněte- je obsazená lučištníky. Na můstku, vedoucím po severovýchodním okraji mapy potkáte Fenglu- gnómskou divenku s vyříznutým jazykem, která vám dá od strážní věže klíč. Nemeškejte, a běžte si to s její posádkou vyřídit. Na točitém schodišti musíte chtít nechtě postupovat od jednoho lučištníka k druhému, ale Kellyho nahoře doporučuji sejmout kouzly ihned - má ohavný zvyk mířit na mágy. Po pobití hlídačů vám Fengla poděkuje, a otroci, jež už nikdo nehlídá, se okamžitě rozprchnou. Kromě nějaké té výbavičky (zejména šípů “of Piercing”, které doporučuji šetřit na nejtvrdí bitvy, protože jsou +4 a tedy s nimi zasáhnete cokoliv) získáte zkušenost a v horní části věže bezpečné místo k odpočinku. Dále venku, pokud postupujete na sever, narazíte na palácových schodech na skrčka jménem Seth, kladoucího dotěrné otázky. Pokud odpovědi neznáte, nic se neděje- zaútočí sice na vás rota zlodějů schovaných ve stínu, ale nebezpečný je jen první útok (a jeden vrah = 2000xp). Pokud máte, použijte kouzla *detect* nebo *purge invisibility* a je po problému. Do paláce se za chvíli podíváme, teď je ale čas dočistit zbytek patra. Na severu jsou ještě nějací Tarnished sentry a relativně dost salamandrů, takže pozor. Malá dvířka vedou do pokoje Norla, klenotníka, který vám prozradí, kdo je váš arcinepřítel (pokud jste to již neuhodli), a kde se také dá spát. Na sever od něj je portál s krystalem, vedoucí do Čtvrti řemeslníků (kam také zatím nechoďte), a poblíž výtah do diamantových dolů, jehož lokaci si dobře zapamatujte. A pak se vraťte k paláci a vstupte.

Starý palác

Palácové nádvoří je tak trochu křížovátka mezi jednotlivými částmi města a je plné nepřátel. Houby “Shrieker” (kdo hrál DrD, jistě si vzpomene na Vřesky...) jsou kupodivu největší potížisté. Dokud řvou, na nádvoří lezou nové a nové potvory. Naštěstí moc nevydrží. Z přivolaných nepřátel si dejte pozor na červené Myconidy a na jejich spóry. Slepí minotauři ani salamandři nepředstavují problém, horší bude nejtvrdí verze kostěné kudlanky, Boneguard Skeleton. Jsou imunní vůdči chladu a celkem dost vydrží. Buď jak buď, nebezpečí spočívá v počtu těchto potvor a jakmile vybijete všechny vřesky v centru nádvoří, tak bude klid. Promluvte si se sochařem Callardem - poví vám něco o rádoby politikovi Markethovi, vůdci zlodějů, a daruje jeho portrét. Nejsevernějším vchodem vstupte do nitra paláce.

V palácové budově vás neustále otravují schovaní zloději- chodte ale ve formaci s nejslabším členem party uprostřed, a budete v pohodě. Co je důležité- pokud máte barda, místnosti po stranách začněte zkoumat OD KONCE. V posledním pokoji nalevo je Flozem, bojovník, který namaloval Markethův portrét. Ať s ním o tom bard promluví - dostanete možnost ho přesvědčit, aby nechal bojování a dal se na malířskou kariéru. Protože na místě zanechá všechno vybavení a ještě dostanete zkušenost, docela se to vyplatí. Bezvadný je zejména jeho opasek obří síly. (A nezapomeňte propátrat pokoj). Pokud půjdete místnostmi od začátku, narazíte na jeho bratra Fleezuma, kterého budete muset zabít a Flozem se pak s vámi vůbec nebude bavit. No, nemáte-li barda, nic by se nestalo. Fleezum je o něco lepší bojovník než Flozem, a má u sebe skvělé brnění. Uprostřed potom narazíte na temnou elfku Ginafae, Markethovu ne zcela dobrovolnou milenkou (jak je to zvláštní, že ženské jsou schopné se zamilovat i do chlapa co si je pořídil jako hračku a denně je mlátí...). Chce po vás, aby jste ho nezabíjeli- slibte jí že to zvážíte (to nic nestojí...). Pokud to skutečně neuděláte a později jí přinesete lektvar Oil of Null Effect od Malavona (na sejmoutí prokletí), dostanete velkou spoustu zkušeností. Z kuchyně naproti přes chodbu získáte pytel brambor, který uschovete.

Nahoře ve druhém patře vás čeká další kohorta otravných zlodějů. V místnosti hned vedle schodů je ukryt Seth- zabít & prohlédat. O pokoj dál už čeká Marketh - je DŮLEŽITÉ, aby jste k němu vstoupili s tou nejinteligentnější postavou. Ačkoliv Marketh je pěkná svině, zabíjet ho nemusíte- dá se “přesvědčit”, aby vám “věnoval” všechno svoje vybavení. Prsten mu klidně nechejte, je prokletý. Určitě si ale vezměte jeho odznak - jak už jistě víte, musíte jich shromáždit všech šest. Pak prohledejte pokoj, a opusťte palác stejnou cestou jako jste přišli.

Diamantové doly (Oubliette)

Zde narazíte na nějaké gnómské horníky. Jejich vůdce Tarnhelm vám příliš nevěří - potřebujete jídlo (pytel brambor z paláce) aby jste ho přesvědčili. Pak vás pošle hledat tajný tábor gnómů na východ. Cestou potkáte pár obřích brouků nosorohů - nebojte se, nejsou tak drsní jak vypadají. Minimálně jeden jejich krunýř si vezměte. U východní stěny se k vám prohrabe banda umber hulků. Tihle zvláštní hmyzoidní rubači disponují jednou nepříjemnou schopností - jejich pohled působí zmatení (*confusion*). Doporučuji se připravit s pomocí lektvarů "of Mirrored Eyes" (ještě lepší jsou "of Clarity", ale ty zatím šetřete, přijdou těžší boje). Z umber hulků také padají krunýře, ale zřejmě nejsou k ničemu než na prodej v Kuldaharu. Až bude hotovo, vstupte dírou kterou prohrabali.

Tajné útočiště gnómů

Tábor uprchlých zajatců je celkem přátelské místo, které můžete používat jako základnu (a dá se tu i nakupovat). U vchodu vás zastaví kněz Beorn, jež si s vámi chce pohovořit ve svatyni. Až se vypovídá, prohlédněte si tábor. Nalevo a napravo na jihu stojí dva obchodníci- temný elf Nym a duergar (temný trpaslík) Dirty Llew. Nym je pěkný ptáček, ukáže se, že je zodpovědný za pradávnou válku mezi elfy a trpaslíky... ale má výtečné zboží, mj. hůl sesílající kouzlo Vzkříšení, skvělý štít pro lidi, šílené housličky pro barda, a spoustu kouzelných šípů. Také určitě kupte klec ptáků a klec veverek, obojí potřebuje Valestis v Useknuté ruce. S jeho případným zabitím raději počkejte až bude celé město prochozené a všechny obchody uzavřené. Jakmile na něj zaútočíte, teleportuje se totiž pryč. K úspěšné likvidaci je třeba způsobit mu zranění za 80 HP v jediném kole (obří síla, backstab, *haste*...). Ale bouhžel, nic zajímavého tím nezískáte. Dirty Llew je zase trpasličí perverzák vysazený na ženské. Pokud máte nějakou s charisma 16 a víc, ať s ním mluví ona - zboží bude o hodně levnější... Má nějaké lektvary a brnění z krunýře umber hulků, výtečnou to koupí pro druida. Za určitých okolností vám brnění vymění asi za 15 "surových" krunýřů, ale nepodařilo se mi zjistit co ho k tomu donutí. A hlavně, máte-li zbytky brouka nosorooha, udělá vám z nich štít. Trvá to 10 dní a výsledek bude asi trochu zklamání (+1, +2 proti střelám) - ale to je jen polotovar. Můžete ho pak ještě dát na očarování Nymovi (výsledek = +3, +4 proti střelám, a 15% odolnost proti ohni) nebo Orrickovi v Kuldaharu (+4, +5 proti střelám) - vyberte si. Pokud budete s Nymem smlouvat o jeho ceně, nabídne vám ještě dýku +2, ale nestojí to za to, chtějte raději slevu.

Mimo to je v táboře dům, kde se dá odpočívat, a přes jeho střechu se dostanete do gnómského chrámu. Zde čekající Beorn vám zadá úkol: osvobodit jeho kolegu Guella z železných dolů, a ochránit tábor před nájezdem umber hulků. Je tedy čas vrátit se nahoru.

Čtvrť řemeslníků

Nachází se na severovýchodě hlavní síně, a sem se vydáváme vyřešit problém umber hulků. Vyskytují se zde ve velmi hojném počtu, takže použijte lektvary Potion of Clarity s dlouhým trváním, neboť když přejde polovina hrdinů na stranu nepřítele, bývá to dost fatální situace. Mimo to se zde vyskytují i slepí minotauri, ale ti jen zaclánějí. Oči, nakreslené na zemi jsou pasti, a dobře prohledejte všechen bordel nacházející se u zdí domů. Na nepravděpodobných místech jsou zde poskládané svitky s velmi účinnými kouzly. A zejména si zajděte na severozápad, kde se útočí umber hulkové ze zálohy. Za pravým vchodem, který probořili, leží mrtvola s obyčejně vypadajícím mečem -který je ta nejsilnější zbraň ve hře !!! Pravda, může jí používat jen paladin, ale v jeho rukou se meč +4, +7 proti zlým nestvůrám stává nástrojem totální destrukce. Nakonec se zhluboka rozdýchejte, a vstupte do skleněné budovy.

Malavonova laboratoř

Nejprve vyčistěte několik hulků u vchodu a v levé části laboratoře. Před vstupem do místnosti napravo použijte ta nejsilnější přípravná kouzla a lektvary (hodí se zejména ochrana proti magii) - čeká vás druhý nejdrsnější souboj ve hře. Šílený kouzelník Malavon, doprovázený pár hulky a dvěma železnými golemy se vás bude chvíli snažit vydírat, ale bouhžel pro gnómy je stejně odhodlaný je i vás zabít - takže do toho. Železní golemové jsou zatraceně tuzí, imunní vůdči zbraním horším než +3 (doufám, že stále máte Conlanovo kladivo a Arrows of Piercing), absolutně imunní vůdči magii a

vydechují jedový oblak identický s kouzlem *cloudkill*. Jako obvykle je ale hlavní problém čaroděj. Snadno ho rozpáříte - ale jakmile bude čisto, objeví se skutečný Malavon, a se smíchem vám prozradí, že jste právě zničili pouhý klon. A teď začne pravá legrace. Díky svým ochranným kouzlům je imunní vůči magii do čtvrtého stupně (!), a i té jakožto temný elf skvěle odolává. A má na sobě *stoneskin*, tzn. prvních zhruba deset zásahů mu nic neudělá. Jeho taktika - seslat znehybňující kouzlo *web* a pak kyselinovou bouři na stojící hrdiny - je dost nebezpečná, a navíc se pořád teleportuje kolem. Řežte do něj, co to dá, nejlépe pod vlivem *haste*, a zkoušejte silná kouzla s bodovým účinkem - však on nakonec padne, jakmile skončí *stoneskin*, dělí ho od smrti trapných 60 HP. Odměnou vám bude výtečné vybavení (Robe of the Watcher je nelepší oděv pro kouzelníka v celé hře). V jeho pokoji dole pod trůnním sálem je spousta kouzelných svítek. Pozor ale na prokletý amulet. Dále najdete Oil of Null effect rušící kouzla - pokud jste Marketha nezabili, zajděte s ním k Ginafae, odmění se vám zkušenostmi. A je tu i pytel semínek, poslední z věcí pro Valestise. A abych nezapomněl, také Malavonův odznak.

Intermezzo: Vzhledem k tomu, že máte všechno potřebné hezky pohromadě, bych doporučoval zajít do Useknuté ruky vyřešit některé nedodělky. Valestisovi v arboretu (Corellonova věž) dejte sud vody, semínka, a klece s veverkami a ptáky. Pak zajděte za Larrelem, a dejte mu druhý deník jeho dcery. Dostanete obrovské množství zkušeností, a Larrel vás může přemístit zpátky.

Železné doly

Nacházejí se v jihovýchodním rohu hlavní síně, a měly by být vaší další destinací. Uvnitř potkáte spoustu salamandrů včetně jejich pána Shikaty který má u sebe další ultra mocnou zbraň (kopí Slayer). Dole postává Guello, který vám poděkuje za záchranu. Až se vrátíte do tábora gnómů, čeká tam i s Beornem a zkušenostmi. Dvě stoly na východ odsud vedou do předposlední neprozkoumané prostory, do slévárny.

Velká slévárna

Horní část slévárny obývají rebelové- elementálové a salamandři, které budete chtít nechtě muset zabít. Na severu je vchod ve tvaru okuláru, vedoucí do temného chrámu (tam zatím ne!!!). Na elementály potřebujete zbraně +2 a lepší, ale to by neměl být problém. Níže potkáte ohnivé obry. Pustí vás ke své velitelce, zrádné elfce jménem Panna Ilmadie (a fakt je pana, dokonce se na to snaží nalákat jednorožce...ehm). I když vám poví leccos zajímavého, (budete-li dvorní) nakonec se zabíjení nevyhnete. Protože je to schopná bojovnice a ohniví obři se na vás sesypou ze všech stran, je to docela masakr. Shromážděte se před jejím stanem, nechte bojovníky vypít Potion of Absorption (AC o 10 lepší) a (logicky) nepoužívejte ohnivá kouzla. Nakonec získáte další bezvadné brnění a meč, a ovšem předposlední odznak. Zbývá už jen srdce zla...

Temný chrám

Nejtvrdší souboj ve hře. Co dodat? Hodně- než sem vlezete, nakouzlete na sebe všechno co jde, uvnitř okamžitě vyvolejte nejsilnější pomocníky a snažte se. Také je téměř nutné, aby všechny postavy nakonec požily lektvary odolnosti proti magii s dlouhou trvanlivostí (a ještě předtím ty nejlepší obři síly).

Kdo (a co) je vlastně uvnitř? Hned u vchodu je horda Boneguard Skeletonů (a další postávají na západě a na východě), a ve středu máme šíleného kněze s tlupou vyšších mumii a zombie lordů. Posledně jmenovaní mají sice jedovou auru, ale mumie jsou mnohem nejnebezpečnější. Mají totiž kněžská kouzla až do nejvyšší sady... zatápět vám budou symboly, flamestriky a ohnivé bouře. Pokud ve strašlivé řeži postoupíte dál, vrhne se na vás druhá skupina stejných příšer, postávající u modly na zadním pódiu. Modla je klíčem ke všemu - je to artefakt s vlastním životem, který vás bude bombardovat kouzly. Doslova drží všechny nemrtvé na živu - jakmile jí zničíte, zakrátko se rozpadnou. Protože ale za jedinou vyšší mumii je 8000xp, nechte si frontální útok na modlu jen jestli půjde opravdu do tuhého. Taktika postupného nalákávání není úplně spolehlivá, protože mumie se drží vzadu a kouzlí - takže se prostě musíte snažit likvidovat postupně ty nejnebezpečnější cíle. Vězte, že tenhle boj prověří schopnosti vaší skupiny na maximum.

Kněze v modrém silovém poli pokud možno nezabíjejte. Až bude po modle, nešťastný bratr Perdiem vám poví o osudu který je potkal, a daruje poslední odznak. Máte-li jich všech šest, můžete je použít na tlačítka u zadního schodiště. Buďte ale varováni, jakmile po něm vyjdete, není cesty zpět...

Souboj s Ctihodným bratrem Poquelinem

Velekněz je tvrd'ák, ale spíše slovní. Až se vykecá (a prozradí vám většinu tajemství tohoto příběhu), dojde opět na boj. Zvířátka kolem něj se změní ve zrůdy, a on začne kouzlit ostošest. Je totálně imunní vůdči ohni, odolává chladu a magii vůbec, a ovšemže na něj potřebujete magické zbraně, ale vedle úvodní salvy flamestriků jsem ho nikdy nepustil dál - jakmile mu ušetříte dostatečně velké zranění, dojde k překvapivému zvratu. Takže ignorujte jeho společníky, řežte rychle a tvrdě, a jinak snad ani netřeba radit.

Epilog: Legenda o Jerrodově kameni

Náhle se ocitáme v Easthavenu, kde všechno začalo. Velkých změn si ale všimnete ihned; ono je také těžké ignorovat padesátimetrovou věž z modrého ledu, že ano... Městečko je rozbořené, lidé nikde, a kolem pobíhají kyklopy. Další práce pro hrdiny.

Trosky Eashavenu

Obři kyklopy, kteří vám v ruinách dělají zdánlivě jedinou společnost, by neměli být touhle dobou problém - jsou velcí, líní a tupí. Ve sklepě hospody najdete starého Jeda, opilého jak zákon káže. Z jeho mumlání si udělejte obrázek o situaci. Pak běžte dolů k jezeru, tam, kde jste před dlouhým časem potkali sirénu. Postává tu Jyhonen, a pokud jste mu v prologu poctivě donesli zlomený meč, má pro vás dárek. Blade of Aihonen je nejsilnější zbraň ve hře, takže poděkujte a běžte ji vyzkoušet. Na druhé straně, kudy se šlo ke skřetím jeskyním, najdete zbytek obyvatel v ohradě. Jsou mezi nimi místní celebrity i obyčejní lidé; pokud máte trpaslíka, a přijali jste kdysi "investici" do znovudobytí podzemních měst, můžete ji vrátit a tak si "zaplatit" nějaké zkušenosti; touhle dobou máte stejně peněz nazbyt. Hlavně si však promluvte s Everardem, řekne vám jak se dostat do věže a co vlastně světu prostřednictvím Jerrodova kamene hrozí.

Křišťálová věž

Finále přichází. V přízemí věže vás doběhne Everard, od kterého se následně můžete nechat vyléčit. Postupte do horního patra - tam si můžete dokonce i odpočinout (všele doporučuji). Následuje zrcadlový sál, kde se potkáte se starým známým Pomabem. Jako správná krysa vám vysvětlí, jak je zrada vlastně to nejlepší pro všechny, ale vzdát se katu dobrovolně nechce. A má v rukávu několik es - především tedy zrcadlový sál samotný. Vytvoří velký počet svých odrazů, a několik tuhých stráží Cryshal Sentry; následně se pajduláci rozběhnou po místnosti, pravý Pomab začne vrhat ze své hůlky blesky, a stráže vám jsou po krku. Jsou relativně tuzí, imunní vůdči mrazu, ale velmi dobře zranitelní ohněm. Dokud je Pomab naživu, nedají se zabít - jen padnou k zemi. Nuže, svými urychlenými bojovníky hoňte odrazy, dokud nekápnete na toho pravého, a pak na něj soustředte celou palebnou sílu vaší družiny. Pokud se vám zatím podaří udržovat stráže v rozsekaném stavu, tím lépe. Po žebříku se pak dejte nahoru do nejvyššího patra věže... odkud vás zrcadlo pro změnu přenese až dolů. Upozorňuji, že ač je před vámi grandiózní finále, připravte si pouze ty nejlepší lektvary a předměty k rychlému použití a nic nesesílejte.

FINÁLNÍ SOUBOJ

Nadchází hodina pravdy. Až skončí dlouhé poutavé demo, můžete si trochu pohovořit s Ctihodným Bratrem Poquelinem... ale poslednímu boji se samozřejmě nevyhnete. První co udělá, že zruší všechna vaše přípravná kouzla, a následně se promění do své pravé podoby. Stojí před vámi nefašovaný ďábel jménem Belhifeth. A aby se neřeklo, na pomoc má dva železné golemy.

Belhifeth je váš poslední soupeř, a podle toho také vypadá. Jen tak pro zajímavost, má AC -12, 350 hit pointů, a skoro pokaždé se trefí. Je imunní vůdči ohni, vysoce odolný proti mrazu a magii vůbec, a fyzické zbraně proti němu nemají plnou účinnost... nemluvte o tom, že musejí být alespoň +3 aby mu ublížily. A co hůř, čaruje. (A je to baatezu z Devíti pekel, rodem d'ábel, jakého druhu přesně nevím.) Také jeho pomocníci nejsou žádná ořezávátka, dvěma jedovým oblakům se nevyhnete.

Jak tedy postupovat? Nenechte d'áblíka čarovat a okamžitě jděte po něm. Vaši bojovníci ať cestou vypijou ty nejlepší lektvary obří síly a případně jiné posilovače a kouzelník ať ihned sešle *haste*. Klerická posilovací zaklínadla se také hodí. Železní golemové se pustí po jednom z členů vaší družiny - pokud je ale urychlený, bez problémů stíháte běhat s ním do kolečka a házet na d'ábla jedno kouzlo za druhým. Golemové jsou absolutně imunní vůdči magii, ale můžete je zpomalit, když jim do cesty pošlete pomocníky. Také Belhifetha je dobré obklopit vyvolanými přáteli, i když proti němu jsou to jenom klamné cíle. Z kouzel na něj platí blesky a kyselina, ale protože je odolný proti magii obecně, je to krajně nejisté - řežte ho ručně, bojovníky posílenými na maximum (nezapomeňte, že bardova píseň touhle dobou už přidává bonusy +4). Golemy můžete vcelku ignorovat, pokud vám nevybíjejí družinu. (Ale i když někdo umře, nezoufejte, exportován je na konci stejně).

Nakonec d'ábel padne, zazvoní zvonec, a legendy je konec až do dalšího pokračování. Doufám, že jste se dobře bavili.

Martin Ráž