

## Wizards & Warriors

Cílem tohoto návodu není rozebrání hry do všech možných i nemožných detailů. Od toho se konec konců vydávají podrobné strategické příručky. Takováto příručka k *W&W* u nás zatím nevyšla a asi ani nevyjde, ale můžete si ji objednat na některých zahraničních aukčních serverech. V tomto návodu se dozvíte, jak se proplést všemi dungeony a jak vyřešit všechny důležité problémy. Naleznete zde zmínku i o některých zajímavých vedlejších questech. Celkem se dá říct, že relikvie týkající se všech úkolů, naleznete v nějaké truhle v nejbližším dungeonu. Proto se snažte prošmejdít všechna temná zákoutí podzemí. Získáte tím i mnoho zajímavých zbraní nebo pokladů. Jestli se rádi pídíte i po nejpodřadnějších questících, snažte se s každou postavou mluvit úplně o všem. Téměř každá vám nějaký ten úkol zadá. Pokud byste potřebovali pomoc s nějakým takovým úkolem, jehož řešení v návodu nenajdete, zkuste třeba adresu <http://www.tgeweb.com/ironworks/wizardswarriors/>, kde je spousta různých zajímavostí, nebo fórum na serveru GameFAQs na adrese <http://cgi.gamefaqs.com/boards/gentopic.asp?board=28047>.

Než se pustíme do samotného návodu, řekneme si, jaké úkoly je potřeba splnit při změně na elitní a speciální povolání.

Paladin - Dostanete úkol pomodlit se u oltáře Altar of Gael Serran. Najdete ho v první mapě západně od vesnice Valeia nedaleko velkého jezera. Soše řekněte Sanctus Holy a až si vyslechnete poučný proslov, vraťte se zpět do kostela.

Barbar - Válečník musí sám zabít 20 nepřátel. Nic složitého.

Warlock - Postava musí přinést do gildy jednu lebku, která zbude po zabitých kostlivcích a jedno pavoučí vejce, které získáváte zabíjením pavouků.

Monk - Pravý mnich musí strávit dva dni v divočině bez jakéhokoliv vybavení. Postava u sebe nesmí mít vůbec nic, ani peníze. Až toto splníte dojděte si pro odměnu do bushi dojo.

Samuraj - Najděte hřbitov jihovýchodně od Shurugeon Castle, kde zabijte hordu kostlivců samurajů. Z jejich velitele vypadne hůl, kterou odnese do bushi dojo.

Ninja - Musíte zabít ducha v jedné z věží vedle brány do Shurugeon Castle. Za ním je páka, která spouští padací most. Až bránu otevřete, vraťte se do bushi dojo.

Ranger - Dostanete za úkol najít vejce velkého ještěra. Jeden raptor je k nalezení nedaleko jeskyně, ve které jsou Oracles of Ishad N`ha.

Bard - V útrobách Serpent Temple musíte najít svitek. Leží na stole v tajné místnosti knihovny, kde je schovaná i Serpent Wand.

Assassin - Severně od Ishad N`ha si u polorozbořeného domu promluvte se Scanthrilem na téma Dread. Dá vám úkol zjistit, co se stalo s vrahem Grundelem. Dovíte se to ve Stout Mines od krále Freyediese. Potom na téma Job, vás Scanthril pověří delikátním odstraněním Raskaliona, kterého taktéž najdete v dolech. Až ho zabijete vraťte se ke Scanthrilovi a on vám za odměnu dá dýku. Jedině charakter, který jí donese do pawn shopu se může stát assassinem.

Valkýra - Valkýrou se váš ženský charakter může stát až ke konci hry. V Cetově pyramidě je na zdi přikovaný G`Eztered Ra. Pokud najdete jeho srdce a vaše žena (nejlepší je kněžka vyučená na monka) ho spálí v černém ohni, v kostele se z ní stane valkýra.

Zen master - Cestou po zemi Gael Serran nacházíte čtyři knihy živlů. Jsou uloženy v truhlách Serpent Temple, Shurgeon Castle, Sunken City a Tomb of Cet. Postava, která přinese do bushi dojo všechny čtyři knihy, se stane pánem zenu.

## The Crypt

Z vesnice Valeia se vydejte na sever. Na hřbitově stojí zavřená hrobka. Dovnitř se dostanete otočením sochy stojící na pravé straně vchodu. Zmáčknutím tlačítka uvnitř se nahraje nová mapa. Chodbou jděte až k rozbořeným schodům. Po nich slezte dolů do kulaté místnosti. Pokračujte cestou na západ až k Rathpianovi. Řekne vám, že svoje klíče upustil do vody. Ve vedlejší místnosti je v truhle bauble stick. S pomocí této hůlky získáte krystal, ležící za mříží ve vodě pod trpaslíkem. Na zlatý klíč zatím nedosáhnete, a tak ho tam nechte ležet. Vraťte se do kulaté místnosti a do otvoru na zdi vložte krystal. Výtahem vyjeďte nahoru. Obžvlou mumii starého vládce zabijte a vezměte si jeho amulet. Zadní chodbou se dostanete až k soše Kerah. Řekněte jí slova vyrytá na amuletu, tedy Sanctus Kerah Blessed be Kerah a otevře se mříž naproti soše. V nové části krypty se vydejte na sever. Propleťte se malými místnostkami až k duchům čaroděje a válečníka. Oba zabijte a vezměte si od nich krystaly. Za nimi jsou na jihu a na severu místnosti s padajícím schodištěm. Jedním krystalem si zajistíte příslušně schody a nahoře si vezměte speciální předmět (jindol). Jděte s ním do místnosti se dvěma zavřenými dveřmi. Na jednu z uren použijte jindol a vydejte se jednou z cest. Vlevo je stezka válečníka a vpravo čaroděje. Je jedno, kterou si vyberete.

Stezka válečníka - v místnosti s plameny vás prostřední uzdravuje. Na každé straně je jedna páčka. Jednu zmáčkněte a ke druhé musíte projít tak, abyste nepřešli přes prostřední plamen. Až jí stisknete otevře se cesta dál. Otvorem na konci skočte dolů.

Stezka čaroděje - v místnosti s plameny musíte projít prostředním a pak znovu ale tentokrát pozpátku. Chodbou pokračujte až k otvoru, kterým seskočte dolů.

Proplavte vodním kanálem do další části krypty. Hordami zombíků a smrdutých ghoulů, bludištěm chodeb a místností se musíte dostat až nekromancerovi Scabbanovi. Má na svědomí prapodivné věci, a tak ho pro jistotu zabijte. Za ním je na zdi malé tlačítko, které otevře cestu k Niviusově hrobce. Skočte dolů a proplavte malým otvorem ve vodní nádržce. Najděte místnost ve které jste se potkali s Rathpianem a ze dna u mříže si vezměte zlatý klíč. S jeho pomocí otevřete všechny čtyři hrobky kolem. V jedné si promluvte s Nivusem. Splňte jeho svatou přísahu a vezměte si od něj prsten Signet of the Mavin. Vyjděte zpátky na světlo a vydejte se za vědmami z Ishad N`ha.

## Oracles of Ishad N`ha a Toad Village

Na břehu velkého jezera západně od vesnice Valeia pobíhá lizárdí mužíček Mekdawa. Požádá vás, abyste navštívili jeho vesnici a byli ti praví ukabu (zřejmě to znamená něco jako hrdina). Po řece se vydejte na sever. Ještě před jeskyní s vědmami najdete chatrné budovy Toad Village. V jednom domě je mladý strážce Ekbu, kterému řekněte, že jste ukabu. Pošle vás za

šamanem, ke kterému se dostanete podzemními cestami. Shinwiki vás zasvětil do problémů svých lidí. Novým otvorem seskočte dolů a chodbou projděte až na břeh jezera. Opodál stojí na planině vysoký totem. Okolo něj je několik Scabbanových poskoků, které zabijte. Vraťte se zpátky k šamanovi, který vám za odměnu věnuje skvělé magické kopí. Teď se vydejte do jeskyně, kde jsou Oracles of Ishad N`ha. Promluvte si s prostřední vědmou a řekněte jí, že jste vyvolení. Pustí vás tunelem dál až k městu Ishad N`ha.

## Serpent Temple

Ještě než budete pokračovat do nové mapy, zastavte se v hadím chrámu. Před vchodem si promluvte s Kolem, který vám věnuje klíč od tajné místnosti v chrámu, kde je socha Kerah. Hlavní vchod je zavřený, a proto se dovnitř chrámu musíte dostat jinak. Jděte na sever až narazíte na zatopený tunel, kterým proplavte až do místnosti, kde je na zdi páka. Vnitřek chrámu je velice rozlehlý, a proto se zaměříme pouze na jeho důležité části. Na začátku jsou dvě zamčené místnosti, za kterými je pod mříží vodní nádrž. Sem se vraťte až budete mít serpent`s key. Uvnitř pákou na zdi otevřete mříž a otvorem proplavte až do místnosti, kde leží soška (serpent idol). Chodbami do horní části dojdete až k čarodějovi Kreugovi, kterého zabijte. Vypadne z něj důležitý klíč (serpent`s key) a otevře se cesta dál. Nedaleko něj je v chodbě zlatá socha hada (Golden Serpent). Do otvoru před ní vhodte zlatou minci, kterých spoustu získáváte zabíjením kněžů. Dostanete vonné tyčinky, které si dobře uschovejte. Ve spodní části najdete hlavní vchod a vydejte se doprava. Dojdete až do kuchyně, kde si z jedné truhly vezmete prázdnou láhev (neztraťte ji, protože je v chrámu jediná a budete ji potřebovat). Nyní najdete mučírnu a vedle vězení, kde je zavřený H`Thark. Jeho celu otevřete klíčem (monkey key) od inkvizitora, který se motá někde poblíž. H`Thark se s vámi nebude bavit dokud mu nedáte jeho paklíče. Měli byste je mít u sebe, pokud jste mluvili s Gorthiusem nedaleko Valeia. Jestli je nemáte, nevádí, klidně pokračujte dál. H`Thark vám řekne pár zajímavostí a obeznámí vás s tajným rituálem, který si za chvíli také vyzkoušíte. V mučírně je velké kolo, kterým když pohybuje, zvedá se panel v rohu místnosti. Skočte pod něj a páčkami si otevřete dveře do malé místnosti s pavoučími vejci. Několik vajec položte na podlahu pod panel. Hned vedle je místnost s divnou nádržkou a kohoutem na zdi. Tam umístěte prázdnou láhev a zatočte velkým kolem. Získáte tak hadí nektar. Dál musíte získat čtyři sošky opic, které jsou roztroušené v truhlách po chrámu. S nalezením dvou z nich je menší problém. Najděte zavřenou místnost, ve které je na zemi otvor, kterým nemůžete propadnout. V chodbě je tlačítko, které když zmáčknete objeví se tlupa opic útočících na vás. Jedna z nich by měla držet sošku. Druhá problematická soška je v jedné ze šesti zavřených komůrek na konci chodby ve spodní části. Nejdete zde šest dveří, čtyři páky a jeden otvor na mince. Řekněme, že páka úplně vlevo má číslo 1. Aby se postupně otevřely všechny dveře, musíte vytáhnout následující kombinace páček a vhodit zlatou minci do otvoru. a) 3; b) 2, 3; c) 1, 2, 3 d) 3, 4 e) 1, 3, 4 f) 1, 2, 4. Za hlavním vchodem stojí v jedné místnosti velká socha a před ní železný rošt (brazier). Na stěně stiskněte tlačítko a otevře se chodba do knihovny. Do prázdných regálů spojených šedou čarou na zemi umístěte čtyři sošky opic. Uvede se do chodu výtah, který vás vyveze do skrytého čarodějova pokoje, kde naleznete Serpent Wand. Mimo jiné je tu i fontánka léčící otavu. Do zbylého regálu v knihovně položte serpent idol. Otevře se tajný prostor, kde je schovaná Book of Servant. Nyní jděte zpátky k železnému roštu před sochou. Na rošt položte nejprve vonné tyčinky, pak pavoučí nektar a nakonec Serpent Wand. Objeví se duch královny Nagy. Na její otázky odpovězte podle Book of Servant. Otevrou se dveře do tajné místnosti v hadí hlavě. Ujistěte se, že jste zdraví jak rybičky a vydejte se dolů. Čeká na vás opravdu drsný souboj s Xadusou. Je imunní vůči kouzlům, takže jí budete muset zabít zblízka. Zakouzlete štíty, sílu a jiná kouzla zlepšující

vlastnosti a vrhněte se na věc. Pokud nebudete stačit, můžete stisknout tlačítko na velkém gongu, utéct dlouhou chodbou až k fontánce, vyléčit se a pak jí dorazit. Labyrintem chodeb jděte až do místnosti s výtahy. Po chvilce ježdění sem a tam najdete tu správnou místnost, kde vás osloví Serpent Master. Na jeho otázky odpovězte ano a pak ani jednou a on vám věnuje svůj klíč. Nahoru vyjeďte levým výtahem, odemkněte dveře a vydejte se za Elessiou. Zabijte ji a dobře si schovejte její masku (Mask of Evil).

## Shurugeon Castle

Z Ishad N`ha se vydejte severozápadním směrem. U polorozbořeného baráku si promluvíte se Scanthrilem, který je spojen se získáním assassina. Kousek dál na vás čeká velmi tuhý souboj se dvěma zmutovanými rostlinami. V žádném případě se k nim nepřibližujte. Nejúčinnější je zbavit se jich sprchou útočných kouzel. Mně se nejvíc osvědčilo kouzlo *burning haze*. Dál na západě spatříte mohutné hradby Shurugeon Castle. Hlavní brána je zavřená, a proto do hradu musíte proplavat jižním vodním příkopem. Potopte se a zatáhněte za páčku pod vodou, která otevře cestu k rozbořené zdi v zadní části hradu. Hlavní bránu do hradu si můžete otevřít tlačítkem v malé věžičce vedle padacích dveří, kterou hlídá duch, jehož zabijte. Je to mimochodem úkol pro dosažení ninji. Dovnitř hradu vede cesta v budově, která jako jediná má otevřené dveře. Až budete vevnitř, dejte se otevřenými dveřmi doleva, kde potkáte ducha nebohého D`Sota. V druhé místnosti visí na háčku klíč. Když sjedete dolů výtahem, čeká na vás souboj s duchy. V truhle na jednom z balkónů nahoře si vezměte kliku, kterou použijete později. Malými dveřmi za výtahem dojdete do místnosti, kde potkáte kouzelníka Ardibrena. Domluví si s vámi schůzku v lese za rozbořenou zdí. Běžte si s ním promluvit. Řekne vám o tajném rituálu, který připravuje na osvobození D`Sota a o pěti elementech, které musíte najít. Jeden má u sebe a dá vám ho ještě než zemře. Pro ostatní se vraťte do útrob hradu.

Tentokrát se vydejte doprava. V kovárně, kde zabijete podivný přízrak, je za mříží truhla s elementem a spící kostlivec. Mechanismus otvírající dveře je ale rozbitý. Řešení je jednoduché. Kostlivce zabijte nejlépe nějakým útočným kouzlem a on ve smrtelné agónii zatáhne za páku za sebou. Cesta k elementu je volná.

V patře, kde byl Ardibren je místnost, kde je na sloupech několik vytahovacích řetězů. Aby se otevřely zamčené dveře, je nutné, aby všechny řetězy byly vytažené ven. Problém je v tom, že vytažením jedněch se vrací zpátky zase druhé. Najděte řetěz, který se po vytažení zase vrací zpátky. Ten musíte vytáhnout až poslední. Ostatní zkoušejte a dávejte při tom pozor, které řetězy se vrací a které zůstávají. Za chvíli se vám to určitě podaří a v truhle najdete třetí element.

Další element má u sebe upírka Lysandra. Vede k ní cesta stokami pod hradem. Západní chodbou z místnosti s třetím elementem dojdete až do vězení. Dvě řady cel otevřete pákou na zdi. V poslední cele je na podlaze díra, kterou propadněte do stok. Levým tunelem dojdete až k Lysandře. Ta se ale elementu nevzdá jen tak a na oplátku vám bude chtít dát sladký „políbek na krk“. Jestli se nechcete stát upírem, tak její nabídku odmítněte a pak jí zabijte.

Za Lysandrou vyběhněte po schodech nahoru a pak ven na hradby, kde ve věži nařiká duch D`Sota. V truhle je schovaný poslední element.

A teď honem do Ardibrenovy věže. V místnosti, kde jste s ním poprvé mluvili, vyjděte po schodech nahoru. Dostanete se do malé knihovny. Na zdi je divný mechanismus, na který použijte kliku. Otevře se tajná cesta za regálem knihovny. V komůrce je na zdi řetěz, který vytáhněte. Otevře se mříž ještě před knihovnou. Cesta do věže je volná. Doprostřed pentagramu položte Mask of Evil ze Serpent Temple. Okolo rozmístěte všechny elementy jedno v jakém pořadí. Po dokončení rituálu vezměte masku a vraťte se s ní do místnosti naproti vchodu. Tam na vás čeká samotný Haleabus. Dejte mu masku a pak ho zabijte. Pokecejte s duchem D`Sota. Musíte z něj dostat jméno třetího strážce a tajné slovo (Elseramavin), které je mu třeba říct. Z truhly za duchem si nezapomeňte vzít Shroud af Elsera, který si dobře uschovejte. A teď hurá za Erathsmedorem.

## Stout Mines

Ještě než se vydáte do drakovy sluje, musíte si nejdřív vyzvednout speciální ohnivzdorné brnění ze Stout Mines, které leží západně od Shurgeon Castle. Hlídač po vás bude chtít potvrzení, které naleznete u mrtvého těla povalujícího se na sever od vchodu do dolů. V prvním patře nic zajímavého není, tak se svezte výtahem dolů. Jakmile někde získáte krumpáč, používejte ho na všechny hromady, které najdete. Můžete si tak nakopat slušné jmění. Na konci levé chodby na vás čeká král Freyedies. Sdělí vám, jak získat Dragon Armor, které potřebujete. Na opačném konci chodby naleznete dva vozíky. Jeďte tím levým (pravý je zatím nepojízdný) a pak do dalšího patra. Proběhejte změť chodeb. V horní části narazíte na místnost se šílenými trpaslíky a za ní nahoře je pod oknem páka, která přehazuje vyhybku. Zatím ji nechte tak jak je. V místnosti s náhrobky ve spodní části naleznete na zemi dlouhou páku (iron rod). Vraťte se s ní zpátky k rozbitému vozíku a zarazte ji do podstavce na podlaze. Vozíkem byste měli jet na první křižovatce vpravo a na druhé vlevo. Dojděte až k lávovému jezeru. Můžete se pohybovat po stěnách, nebo si ulehčit život kouzlem lavawalk. Každopádně se musíte dostat pod rozbitou trať, kde je tunel vedoucí do místností se třemi hroudami. Z jedné vykopete speciální horninu (silvery metal). Vraťte se ke králi a dejte mu ji. Před vašimi zraky z ní vyková ohnivzdorné brnění Dragon Armor. Máte-li chuť, prozkoumejte ještě dvě zbylé štoly. Přehod'te výhybku a pojedete na křižovatce vlevo. Kromě páčky, kterou přehazujete výhybku na druhé křižovatce, je tu také obrovský krab a za ním nádržka s léčivou vodou. Podzemní vodou na konci poslední štoly doplavte až k Raskallionovi. Řekněte, že vás posílá Freyedies a pak ho zabijte. Za ním nahoře je tajný vchod do královské pokladnice. Jestli vám v tom nebrání čest, můžete se poměrně slušně napakovat.

## Po stopách Grunaxe

Nalezení Grunaxe je úkol, který dostanete v bushi dojo. Netýká se sice hlavní dějové linie a nemusíte ho plnit, ale na cestě za jeho splněním si vyděláte spoustu zkušeností a peněz. Kromě toho je s ním spojeno ještě několik dalších vedlejších questů. Na východě, na druhém břehu řeky, stojí na velké pláni osamělá skála, uvnitř které je vchod do boogří jeskyně. Jen co vstoupíte dovnitř, ani se nenadějete a už budete za mřížemi. Nehledě na to, že vás křivonohá šamanka promění v uslintané boogry. Dostanete stovku životů navíc, ale zároveň se omezí vaše kouzelnické schopnosti. Rozkoukejte se a pak si promluvte se strážcem. Když mu řeknete, že nemáte rádi zlato, pustí vás ven z vězení. Přizene se k vám Malgrim, se kterým si promluvte a pak se přidejte k jeho skupině. Potom vám sdělí svůj plán útěku. Na prvním rozcestí se dejte doprava a pak projděte až do místnosti s teleporty (viz mapa).

<mapka.jpg>

Podle mapky si v části číslo 9 vyzvedněte z truhly dřevěný klacek a pak se teleportujte na druhou stranu (místnost 10). Promluvte si s Pris`kiel`ou, která vás pustí za šamankou teprve až jí přinesete Grunaxův prsten. Vraťte se tedy zpátky až na první křižovatku a jděte druhým tunelem. Chodbami se dostanete až do vězení, které hlídá rostlina, s níž jste se už setkali. Otevřete si dřevěným klackem (až se budete vracet vezměte si ho zpátky, bude se ještě hodit) a v jedné z cel si promluvte s duchem zesnulého Grunaxe. Řekne vám, kde je prsten. Než si pro něj dojdete musíte ještě projít stezkou odvahy pravého válečníka. Najděte chodbu s první překážkou (plošinky jezdící nahoru a dolů) a pak překonejte všechny zbylé nástrahy. Na konci je velká socha a vedle v truhle další klacek. Vyjděte ven a pak vlevo do velké arény, kolem které povykuje spousta boogrů. Zabijte obrovského kraba a z jeho brlohu si vyzvedněte Grunaxův prsten. Vraťte se k Pris`kiel`e a dejte jí ho. Otevře vám cestu k šamance. Potichu ukradněte její magické oko a až se probudí tak jí zabijte. Utíkejte zpět ke Grunaxovi a v místnosti vedle vězení vložte oko do schránky na zdi. Pobijte tři mutantní rostliny a sejděte po schodech až k Idol of Aku. Aby vám vrátil lidskou podobu, musíte se ho dotknout se všemi charaktery. Ven se dostanete chodbou od Pris`kiel`y. Zabijte dvě rostliny (tyhle už jsou poslední) a do otvorů ve zdi zapíchejte klacky tak, abyste mohli vyskákat nahoru. Nejdřív se dejte východním tunelem. Venku zabijte krásného dvouhlavého kyklopa. Vypadne z něj Alababova lampa. Když jí hned po použití upustíte na zem, splní jedno přání všem charakterům. Doporučuji vzít si velmi silný meč a speciální schopnost Arm of Argus. Vraťte se zpět pod zem a opusťte kobky druhou chodbou.

## Erathsmedorova jeskyně

Do drakovy sluje se dostanete z druhé strany velkého skalního masívu v severní části mapy. Uvítá vás bronzová hlava chrlící oheň. Pokud ale máte Dragon Armor, neublíží vám. Rychle jí oběhnete a v postraní chodbě ji deaktivujete páčkou na stěně. Pokračujte dolů k podzemní říčce. Na jejím druhém břehu je chodba, kterou hlídá obrovský škorpión. Za ním v truhle je důležitý krystal (jagged crystal). Až se budete vracet, přeskočte díru do horní chodby. Po chvíli potkáte Kola, který chce Mavin pro sebe. S jeho řečmi si nedělejte starosti a chodbou doprava dojděte až k truhle, ve které je klika. Vraťte se zpátky k říčce a po skalní cestě dojděte až k vodopádu. Proplavte jím (což je docela problém, snažte se držet při stěně) a nahore si klikou vytáhněte most. Chodbami se dostanete až k Hephaestovi, který vám sdělí, že musíte najít celkem tři krystaly. Výtahem se vyvezte do horní části jeskyně. Dírou propadněte do tunelu a vydejte se na sever. V malém jezírku se potopte a proplavte úzkou škvírou až do malé místnosti, kde je za ohnivou bariérou podivný duch Urthula, který vám dá prsten Divine Sigil. Vraťte se zpět na hladinu a jezírko přeplavte. Přes lávu přeskákejte po rozbitém mostě a dostanete se k labyrintu chodeb s truhlami. Tu, ve které je schovaný další krystal, hlídá tarantulí královna. Teď musíte získat ještě třetí krystal. V místě, kde jste propadli dírou, se dejte na jih. Dostanete se až ke kamennému mostu, na jehož konci jsou obrovská vrata vedoucí k drakovi. Skočte z mostu do rozbouřených vod. Po chvílce zápolení s vodním živlem vyplavete přímo k truhle, ve které je poslední krystal. Kameny blokující cestu odstraní použitím Divine Sigil. Naproti velkým vratům umístěte na zeď všechny krystaly a cesta k Erathsmedorovi je volná. Podívejte se, jak se drak vypořádá s vaším starým známým Kolem a pak k němu jděte a řekněte posvátné slovo Elseramavin. Hned potom mu musíte dát Shroud of Elsera. Chvilku si s ním pokecejte a pak si ve vedlejší místnosti

vyzvedněte vytoužený meč Mavin. Skalní cestou sestupte do izolované části mapy a vydejte se do přístavu Brimloch Roon.

## Skull Castle

Než se vydáte na další cestu, jste nuceni najmout si v přístavní budově loď za 10 000 zlatých, což by už v této části hry neměl být takový problém. Tam se také nechejte najmout na sbírání škeblí. Můžete si je přivlastňovat od zabitých mořských krabů a po třech je nosit zpátky. Získáte tak možnost nakupovat později velice důležité dýchací přístroje a helmy. Z města se vydejte na západ k velkému ostrovu, na kterém se nachází velká skála s lebkou. Vstupte dovnitř a pokračujte rovně za železnou mříž. Za místností se strážci se chodbami dostanete až k mostu, který se pod vámi zřítí do vody. Dál můžete pokračovat celkem čtyřmi cestami.

Vlevo a hned prvním tunelem doplavete k sukubě Adrianně, která chce přinést Scroll of Banishing. Pryč se dostanete tajnými dveřmi za kamenným podstavcem. V tunelu pod vodou je tlačítko, které uvolní cestu ven malým bazénkem.

Vlevo a druhým tunelem se dostanete ke kyklopoivi Goshinovi, jehož opasek je relikvie pro jeden vedlejší questík.

Vpravo a za prvním tunelem na vás čeká malé bludiště. Někde uprostřed je na zemi pohozený malý klíč, kterým odemknete zámek na zdi vedle výtahu a dostanete se ven.

Vpravo druhým tunelem doplavete do místnosti, kterou co nejrychleji proběhněte ke kamennému podstavci na němž leží klíč (bone key).

S klíčem se vydejte za místnost se strážci až k zamčeným dveřím, za kterými je slyšet podivná hudba. Za nimi na vás čeká nešťastný lich G`Ezerrred Ra. Vyslechněte si jeho dlouhý příběh a pak si s ním pořádně pohovořte. Řekne vám spoustu zajímavých věcí a mimo jiné vám dá za úkol přinést vzácnou relikvii a dá vám klíč do další části hradu. Zamčené dveře do kterých pasuje tento klíč najdete naproti malému bazénku, o kterém již byla řeč. Dostanete se k vodní nádrži s vysunovacími mosty. U dna je místnost se třemi pákami, které mosty ovládají. Stejná místnost je i ve všech zbývajících částech. Způsobů jak nastavit mosty je více. Můžete zkusit následující. Představte si, že páka úplně vlevo má číslo 1. Zatáhněte tedy za 3, 2 a nakonec 1. Zpřístupní se západní cesta. Kromě zavřené Mady Mabbig, ke které se dostanete později, tu nic zajímavého není, a tak v místnosti s pákami zatáhněte za číslo 2 a potom v první místnosti také 2. Ve východní části, je pouze uzdravující nádrž vody, která se otevře po stisknutí tlačítka na zdi. Zatáhněte za páku 3. V severní části vás čeká tuhý souboj s ohnivým elementálem. Rychle doběhněte až k němu, než stihne zakouzlit ohnivou bouří. Pak už si s ním určitě poradíte. Za ním je lávové jezírko, přes které leží železný most. Než na něj vstoupíte, zakouzlete lavawalk. Z truhly ve zdi si vezměte relikvii (holy symbol), se kterou se vraťte k lichovi a dejte mu jí. Po krátkém rozhovoru se objeví samotný Cet a licha odtáhne někam do pekel. Na vás čeká souboj se dvěma tuhými démony. Až je zabijete vezměte si G`Ezerrredovu hůl, která leží na zemi! Kromě toho, že vám otevře cestu do dalšího dungeonu, je to také vedle Mavinu jediná zbraň, která Ceta dokáže zranit.

Můžete se ještě vrátit k Madě Mabbig a pustit jí použitím hole na kamennou tvář na zdi. Hned ji zabijte a z truhly si vezměte Scroll of Banishing. Vraťte se k Adrianně a dejte jí ho. Když budete chtít, naučí vás pěkné vlastnosti, jako je upírství a pak vám dá na výběr buď prsten

(prokletý Vampirik Ring) a nebo klíč k pokladu. Musím se přiznat, že se mi nepodařilo zjistit, do jakého zámku tento klíč pasuje. Měl by snad otevřít jednu z truhel v knihovně za G`Ezerredem, kterou ale váš zloděj může vypáčit. Po malém nedorozumění se radši rychle ztraťte a vydejte se hledat Anephasovu svatyni.

## Shrine of Anephas

Na severozápadě je země, po které pobíhá malý Leprechaunt. Za ním je jezero, které přeplavte na druhou stranu. Před svatyní stojí mystická sfinga. Položí vám tři jednoduché otázky. Na první odpovzte shadow, na druhou Kerah a na třetí Anephas. Pečeť blokující svatyni odstraní použitím G`Ezerredovy hole. Skočte dírou dolů a chodbami se propleťte až k truhle, v níž je schovaná Relic of Isis. Pokračujte dál až do místnosti s kůly. Dál pak můžete jít dvěma cestami. Obě vedou do místnosti, kde se propadnete podlahou. Projděte dlouhou chodbou do malé místnosti, ve které je truhla se soškou (Bridgin Baboons). Vraťte se zpět a přes děravou podlahu se dostaňte až do samotné hrobky Anephas. Na pravé straně je v malé místnosti zlatý podstavec, na který míří paprsek světla. Pokračujte dál až k Anephasovu oltáři (holy altar). Dole odsuňte velké sochy a pokračujte jižní cestou. Zatáhněte za páčku v levé chodbě. Tím se otevřou dveře v druhé chodbě, za nimiž je Darkened One, kterého zneškodněte. Pak zmačkněte páčku na stěně uprostřed mezi chodbami. Projděte až k nádrže vody. V truhle je schovaná soška Kerah. Sošku umístěte na podstavec a na kamenném sloupu se vyvezte nahoru. Pod vodou rychle zmačkněte tlačítko a po nahrání nové mapy vyplavte nahoru. Čeká na vás Kerah, se kterou si o všem promluvte. Ze zlatého portálu si nezapomeňte vzít Obelisk of Light! Když vyplavete na břeh, najdete domov Leprechaunta a jeho nastřádané poklady. Vraťte se zpátky do svatyně k Anephasovu oltáři a pak horní jižní cestou. Na podstavec se čtyřmi opicemi (small alcove) patří Bridgin Baboons. Po schodech vyběhněte nahoru a z truhly si vezměte urnu s Anephasovým popelem (Ash of Anephas). Popel umístěte na Anephasův oltář v útrokách hrobky. Pak se vraťte ke zlatému podstavci, na nějž svítí paprsek světla. Položte na něj Obelisk of Light. Dál už jen musíte dopravit paprsek k Anephasovu oltáři. Určitě jste si všimli malých obelisků v rozích. Musíte je umístit na značky na zemi tak, aby se paprsek lámal celou chodbou až k oltáři. Až paprsek ozáří urnu s popelem, Anephas se probudí. Promluvte si s ním úplně o všem a ven vyjděte severní horní chodbou dveřmi, které byly až doposud zavřené.

## Sunken City

Vypořádejte se s pirátem Bloodbeardem a jeho bandou. V této části moře, přibližně uprostřed největší vodní plochy, leží pod hladinou starobylé město Sunken City. Teď se ukáže, jak pilně jste sbírali škeble a kolik dýchacích přístrojů máte k dispozici. Jestli se jich nedostává všem charakterům, nedělejte si z toho hlavu, protože zatopené město se dá projít i se dvěma postavami. Můžete také používat kouzlo *breath of air*, ale to je spíše určeno pro nouzové situace. Vchod do dungeonu je v díře z boku největší budovy (vypadá jako řecký panteon). Od vchodu plavte doleva až k otvoru na nadechnutí. O kousek dál potkáte vodní vílu Sarelliu, která vám po rozhovoru dá diamantový klíč a otevře mříž na podlaze. Chodba za ní vede do knihovny, kam se hned vydejte. Promluvte si s vědmou Ala-Ahakahn, která vám řekne, co už stejně dávno víte a to, že musíte najít tři kamenné tabulky. Také vám věnuje zajímavý svitek. První tabulka leží v truhle v knihovně. Zadním východem z knihovny projděte až do velké místnosti, kde je v truhle další diamantový klíč. Chodbou pokračujte dál dokud se nevrátíte zpátky ke vchodu. Na druhé straně dojdete k otáčející se místnosti. Před vstupem do ní je na



zdi zámek, do kterého vložte diamantový klíč. Vejděte dovnitř a pokračujte dál otevřenou chodbou až do vězení. Tlačítkem na zdi otevřete první celu vpravo. Otvorem proplavte až k truhle, která skrývá druhou tabulku. Vraťte se k otáčecí místnosti a do zámku vložte druhý diamantový klíč. Z prvního zámku si ho vezměte zpátky. To znamená, že byste měli jít severní chodbou a mít jeden u sebe. Proplavte až k rozcestí dvou tunelů. Jeden vede k zavřené Vemouře a druhý k extra tuhé krabí matce. Za ní se chodbou dostanete do místnosti se šesti tunely. V posledním na levé straně se v temnotě skrývá truhla, ve které je třetí diamantový klíč. Pokračujte dál až do místnosti, kde jsou dvě fontánky a malá nádržka. Tou proplavte až k Vemouře. Promluvte si s ní a až ukáže svou pravou tvář, tak jí zabijte. Pak se vraťte a nejdřív otevřete obě místnosti naproti fontánkám. Otočte spínačem v severní místnosti a potom v jižní. Nad nádržkou se otevře cesta k truhle, ve které je třetí tabulka. Nyní vám už nic nebrání vydat se nakopat Ceta do zadku.

## Tomb of Cet

Na východ od Sunken City je vstup na pevninu. Vydejte se na sever až na rozlehlou poušť. Uprostřed stojí velká pyramida. Uvnitř umístěte kamenné tabulky do prázdných míst na zdi a vstupte do útrob posledního dungeonu. Chodbou se vydejte do místnosti, kde zabijte všechny mumie. Otevřou se dveře, kterými projděte a z truhly si vezměte dvě prázdné láhve. V další místnosti je nádoba s vodou (Pool of Holiness), z které naplníte obě prázdné láhve. Získáte tak důležitou svěcenou vodu. Jděte jižní cestou do místnosti s hořícím ohněm uprostřed. Pokračujte dolů severní chodbou a přeskočte díru v podlaze. Dojděte až k páčce ve tvaru zvířecí hlavy, kterou stiskněte. Otevře se zeď ve východní místnosti. Chodbou se dostanete až k nádobě, ve které hoří namodralými plameny The Black Fire. Na černý oheň použijte meč Mavin a G`Ezerredovu hůl! Stanou se tak jedinými zbraněmi, které dokáží zranit Ceta. Za ohněm visí na zdi přikovaný G`Ezerred Ra. Požádá vás, zda byste nenašli jeho srdce. Proběhněte chodbou s nástrahami a pak je pákou deaktivujte. Dalšími chodbami se propleťte až k místnosti se třemi dveřmi a ohněm uprostřed. Nejdříve se vydejte východními dveřmi. Zahněte doleva a obejděte kamennou zeď po úzké římsě. Na druhé straně uvidíte malý čtverec modré barvy. Seskočte k němu z římsy a dvěma výtahy se vyvezte nahoru. Uprostřed místnosti je na postavci napíchnuté lichovo srdce. Jděte s ním zpět ke G`Ezerredovi a spalte ho v černém ohni. Pokud toto provede ženský charakter, můžete z něj v chrámu ve městě nechat udělat valkýru. Vraťte se zpátky a po úzkém, točitém schodišti v zadní místnosti vyšplhejte nahoru. Uprostřed kamenného masívu je démon Almanon, ze kterého vypadne první Champion`s Key. Od vchodu do této části dungeonu se tentokrát vydejte na jih. Pokračujte levou chodbou až ke kamenným kvádrům. Proběhněte mezi nimi a pak je deaktivujte. Zabijte démona Sathiuse a vezměte si druhý Champion`s Key. Jděte zpátky do místnosti s ohněm a pak západními dveřmi. Ve spodní části aktivujte Portal of Isis. Objeví se Cet a potom Kerah. Všechno si vyslechněte a až Cet uvrhne na Kerah kletbu, chvíli s ní bojujte. Jakmile Kerah řekne, že má žízeň, honem jí dejte svěcenou vodu. Pokud by vám to z nějakého důvodu nešlo, zkuste jí dát svěcenou vodu ještě než ji Cet stačí očarovat. Teď už zbývá jen zabít hlavního záporáka Ceta. Z místnosti s ohněm jděte posledními dveřmi. Obě závory odemkněte dvěma Champion`s Key. Cet už na vás v hrobce čeká. Několika ranami mu dokažte, že už na něj máte. Jeho spojenectví odmítněte a pak ho dorazte. Nezapomeňte, že je imunní vůči všem kouzlům a zranit ho může jen Mavin a lichova hůl. Nakonec ještě Anephasovi musíte dokázat, že jste opravdoví šampióni a nenechat se pohltit silou Mavinu.

Tak a máme to za sebou. Určitě mi dáte za pravdu, že všechny ty probdělé noci stály za to. Doufejme, že vývojáři a zejména pan Bradley neusnou na vavřínech a připraví pro nás ještě spoustu takových her.