

## Might and Magic VIII – 2. část

### Ravenshore

Po vašem příjezdu z ostrovů se rozhlédněte v novém kraji. Vaším zdejším primárním cílem bude dům společnosti Merchants of Alvar, kde přebývá Elgar Fellmoon. Právě jemu totiž máte doručit dopis, kterým vás vybavil vůdce karavany Dadeross. Dozvíte se, že kataklyzma způsobila škody i na jiných místech kontinentu a bude zapotřebí mnoha lodí pro obnovu zničeného. Problém však tkví v tom, že obchodnické konsorcium potřebným loďním fondem rozhodně neoplývá a na vás bude spočívat jeho řešení.

---Pašerácké lodě

Se zprávou od Fellmoona se vydejte do skrýše zdejších pašeráků, abyste tam našli jejich vůdce. **Smuggler's Cove**, jak se úkryt jmenuje, leží na jihozápadě oblasti poblíž řeky, přičemž cesta k němu vede po úpatí skal. Jakmile vstoupíte, začne, a do konce podzemí neskončí, boj s všemožnými lapky a krysami. Každé shromaždiště pašeráků s sebou přináší hojnost všemožné výbavy a zde je tomu nanejvýš. Bohatá skladiště naleznete pomalu na každém rohu. Doporučuji je vybrat hned, protože po dokončení tohoto podzemí vám do nich bude zamítnut další vstup.

---Cesta za šéfem

Od vchodu se vydejte rovněž, projděte kolem odbočky vpravo a pokračujte vpřed. Dostanete se do místnosti se dvěma dalšími východy. Vydáte-li se na východ, přijdete na místo plné pastí, kde se doporučuji držet u pravé stěny. Na konci svých útrap naleznete truhlu, obsahující Anointed Herb Potion, které po vás chtěli na Dagger Wound Island. Jižní cesta vás po několika krocích dovede ke kýženým dveřím.

Arion Hunter, vůdce pašerácké skupiny, nebude návrhem od obchodníků sice zrovna nadšen, ale nakonec na něj přistoupí. Požádá vás však také o dvě služby. Jedna se týká vysvobození jeho rodiny ze spárů obra Zoga, který má svoji pevnost ve kraji Alvar, druhá pak znamená doručit falešnou zprávu pirátům na ostrov Regna.

---Nejvyšší vedení

Teď, když jsou nejrychlejší lodě místních přístavů v obchodnických službách, dostanete od Elgara Fellmoona další úkol hodný vašich kvalit. O situaci musí být informován nejvyšší šéf obchodnického cechu a právě vy mu máte patřičné informace doručit. Nezbyvá tedy, než změnit kraj a dostat se do města Alvar.

### Alvar

Cestu ke hranici vám budou znepríjemňovat vlci a od ní dále po vás půjdou zase obři, vy si s nimi však jistě nějak poradíte. Budovu, ve které sídlí Bastian Loudrin naleznete na severu města na náměstí. Jakmile mu sdělíte věci, které víte, prohloubí se mu vrásky na čele. Prorocví se zdá naplňovat a vy se mu musíte postavit čelem. Budete vysláni na průzkum do pouště Ironsand Desert, kde se svévolně vytvořilo velké lávové jezero. Na vás je vše řádně prohlédnout a přivést odtamtud očitého svědka celé události.

### Ironsand Desert

Po pouštním kraji pobíhá mnoho ohnivých mužičků, kteří vás mohou nepříjemně popálit. Doporučuji je odstřelovat z dálky lukem, neboť jejich smrtelný výbuch vám může značně ublížit. Ve trollí vesnici vypadají všichni celkem vytíženě, čemuž se však nelze divit, když půlka jejich obydlí lehla popelem. Najít kohokoli, kdo by vám mohl něco povyprávět, nebude až zase tak snadné, proto si jděte nejprve sami prohlédnout ohnivě jezero na severu oblasti. Pěkné, že?

---Očitý svědek

Pozorovatele celé události naleznete při prohlídce zbytků zničených domů. Uvnitř jedné zbořeniny je totiž ještě funkční bytový základ. Troll Overdune Snapfinder vám sice poví ledacos, odejít někam však s ohledem na svého nemocného otce odmítá. Ten se souží kvůli smrti svého syna, Vilebita, který našel smrt v plamenech. Největší neštěstí však tkví v tom, že jeho ostatky ani nemohly být uloženy do rodinné hrobky, protože celá vesnická kobka je zamořena ohnivými muži. Přijměte tedy zmíněné ostatky a vydejte se vstříc kryptě.

---Pokojný odpočinek

**Troll Tomb** se nachází na jich od vesnice. Její masivní, černou vizáž nemůžete prostě přehlédnout, a tak by vám její nalezení nemělo činit žádné problémy.

Sestupte po schodech dolů a jakmile budete moci, zabočte vlevo. Měli byste se dostat na rozcestí, kde jsou troje dveře a chodby navzájem vázány pravým úhlem. Otevřete severní dveře a vydejte se vpřed. Na dalším rozcestí pokračujte dále na sever, 3. rozcestí pak znamená odbočit na východ. Na 4. rozcestí zabočte na jih, na 5. na západ, pak na sever a nakonec si otevřete severní dveře. Pokud jste se drželi správně, měli byste před sebou uvidět hrobku. Vstupte a klikněte na rakev v zadní části místnosti. Úspěšná akce bude potvrzena herní hláškou na informačním panelu.

Až bude Vilebite pečlivě uložen k pokojnému odpočinku, vraťte se do vesnice a přijměte Overduna do své družiny. Nemáte-li tam místo, musíte někoho propustit (nebojte se však, ve kterékoli Adventurer's Inn ho můžete přijmout zpět).

Alvar

Nadešel čas vrátit se zpátky za Bastianem Laudrinem. Po návratu do obchodnického cechu vás čeká příjemná odměna ve formě videa a spousta nových informací.

---Aliance

Přichází konec světa, představitelé živlů se chtějí vrátit a jednotlivé rozhádané národy jim v tom nezabrání. Osud však není ještě zpečetěn. Existuje cesta, způsob jak čelit živelné hrozbě. Je nutné ukončit války a nastolit harmonii, musí být zformována aliance národů kontinentu Jadame! Je zapotřebí hrdiny, který přinese buď zkázu, nebo záchranu. A jak už to tak vypadá a bývá, budete jím právě vy. Vyhledejte proto vůdce, ať už krále, náčelníky nebo cechovní mistry a přesvědčte je o míru. Budova obchodního konsorcia ve městě Ravenshore je nyní ústředím aliance. Spojili se však zatím pouze elfové se trolly, na vás je vyhledat a získat další ...

## POSTRANNÍ ÚKOLY

Ravenshore

- Lathius: Chce přinést štít Eclipse.
- Tonk Blueswan: Abyste splnili jeho požadavky a mohli se stát šampióny, musíte vyhrát ve hře Arcomage ve všech hospodách na kontinentu.
- Maddigan the Tracker: Pro ni budete muset pobít všechny vlky co jich jen v Ravenshore je. Kromě těch, kteří pobíhají volně po krajině, je jich ještě spousta v doupěti – Dire Wolves' Den. Úkol si tedy v podstatě žádá prochodit křížem krážem celou oblast a prozkoumat každé zákoutí vlčího brlohu. Navíc za každý vlčí kožich dostanete 250 zlatek.

Alvar

- Asael Formage: Jedná se o znalce sýrů, který by se rád dostal ke třem vzácným druhům. Jedná se o sýry Freelandeu, Eldenbrie a Dunduck. Naléztí je můžete ve stavbách řádu Eep, konkrétně v **Chapel of Eep, Church of Eep a Grand Temple of Eep**.
- Relburn Jeebes: Chcete-li povýšit své Dark Elf postavy, jste na správné adrese. Budete pověřeni hledáním po Cauri Blackthorne.
- Rihansi: Tento člověk si žádá přísad do lektvaru Pure Luck. Pokud mu je seženete, dostanete za odměnu jeden exemplář tohoto elixíru.
- Keldon: V Ravenshore byly problémy s vlky, taky zase s obry. Úkol je to obdobný. Nejdříve pobijte všechny obry v kraji (pár jich je na planině nad pevností a městem, na ty nesmíte zapomenout), potom i jejich kolegy v **Ogre Fortress**. Pár poznámek bych k měl k samotné pevnosti. Když se dostanete nahoru do trůnní místnosti, ohlédněte se za sebe a stiskněte nenápadný spínač – otevřou se vám tak mříže v podzemí a vy budete moci vstoupit do podzemí. Tam jsou k nalezení mj. dvě věžeňské cely, přičemž klíče od nich vypadnou přímo od některého z obrů. Jedna cela je prázdná, ve druhé však dlí dcera pašeráka Huntera. Stačí si s ní promluvit a je volná. Nezapomeňte pak ohledně odměny navštívit jejího tatínka ...

Ironsand Desert

- Folog Sandwich: Poušť už pro trolly není co bývala. Folog vás zaukoluje pátráním po jejich starodávném domově. Úspěch znamená povýšení všech vašich trollů.
- Pole: Troll a oheň není moc dobrá dvojice. Měli byste pomoci a doručit lektvar Fire Resistance do šesti nejjižnějších domů vsi. Od zadavatele obdržíte však jen 3 kusy, proto si zbytek budete muset sehnat jinde.
- Talion: Pokud mu donesete správné ingredience, vyrobí pro vás elixír Pure Endurance.

Dokončení, jakožto i avizovaný atlas světa Might and Magic VIII až příště ...

Jan Kálal