

Baldur's Gate

-AR 5200

Na západě borovicovém lesa narazíte na Gnolla, který bude mluvit o pevnosti a Dynaheir. Zaútočí na vás jen když mu k tomu dáte podnět.

Další Gnolly potkáte na severu lokace. Budou po vás chtít 50zl za narušení jejich území. Z jejich mrtvých těl získáte přes 200zl.

--Mrtvá kočka

Na spodním kraji mapy je na východě vodopád, ze kterého vytáhněte mrtvou kočku. Nyní se vydejte nad úroveň vodopádu a dvakrát si promluvte s dívkou jménem Drienne. Bude celá šťastná, že se jí vrátil její zatoulaný mazlíček, kterého jen bude muset dát otcovi oživit. Za odměnu dostanete svitek Protection from Undead.

--Vandalové

Ve středu této mapy je nádherné jezero, které je zdrojem pro vodopád. Na východní straně jezera se setkáte s dryádou, která vás požádá, abyste jí pomohli zbavit se mužů, kteří se právě chystají porazit posvátný strom. Ti na vás zaútočí, pokud jim nemůžete strom porazit. Od dryády dostanete odměnu, mj. si zlepšíte i reputaci.

--Kouzlená halapartna

Na jihovýchodě jezera je vchod do jeskyně. Uvnitř naleznete Halbert +1.

-AR 4700

--Vesnice

Centrum lokace tvoří vesnice Xvartů. Zde se setkáte s jejich vůdcem. Když dojde na nejhorší, povolá si na vás hnědého medvěda Ursu, který vesnici chrání. Až se všemi skončujete, jděte na severovýchod oblasti. V jeskyni se tu nachází medvěd jeskynní a také Flail +1.

-AR 4600

--Skupina banditů

Ve středu mapy, na východním břehu řeky narazíte na Nevilla a jeho bandu Hobgoblinů. Pošlete ho na věčnost a získáte Long Sword +1.

--Strach z medvěda

Na jihu oblasti se potkáte s člověkem, který vás bude prosit, abyste zabili horského medvěda na druhé straně řeky. Přejděte přes dřevěný most a vyhovte mu. Získáte 900zk a pokud se vrátíte, muž vám z vděku dá Boots of North.

--Laurel

Na severozápadě lokace se setkáte Laurel, která se vás otáže, zda-li byste s ní nelovili Gibbrelingy. Po odsouhlasení budete připraveni na souboj, neboť se naráz vynoří tak tučet monster tohoto druhu. Když se s nimi vypořádáte, opět si s ní promluvte.

-AR 5000

--Hrobky

V této oblasti se nacházejí tři hrobky, každá kromě pokladů obsahuje i nemrtvé. Může se vám tedy hodit kouzlo Protection from Undead. Potkáte zde i člověka, který vám dá Dagger +2. Máte na výběr zda-li si ji necháte a nebo jestli jeden nemrtví konečně dojde pokoje.

Na jihu mapy se setkáte s kouzelníkem, který údajně vynalezl kouzlo kontroly nad nestvůrami. Jeho prezentace se mu však nějak pokazí a vy najednou stojíte tvář v tvář čtyřem Mustard Jelly. Pokud mága naštvete svou chamtivostí, bude proti vám i on. Vše znepřátelené zde pobijte.

-AR 4400

Zde se potkáte se třemi bandity, kteří po vás budou žádat železo. Samozřejmě jim nic nedávejte.

--Obři jsou všude

Na východě této lokace je několik obrů (Ogre Bersekr, Ogrillion) nedaleko mrtvého těla. Až je pobijete, prohledejte mrtvolu a zmocněte se lektvarů. Severovýchodně od zmiňované tlupy je Sarheda, která si od vás žádá smrt zmiňovaných obrů. Pro dokončení úkolu stačí promluvit si s ní podruhé.

V severní části této oblasti se setkáte s Arghainem, banditou, který vládne magickým obouručním mečem, a jeho bandou obrů. Jeho smrt vám přinese něco peněz, zkušenost a jeho meč.

--Jeskyně

Nedaleko bandity je jeskyni, kterou obývá Ettercap. U vchodu je však past, kterou je lépe zavčas odstranit. V bedně se tu nachází několik lektvarů.

--Útok na krávu

Ve středu oblasti, poblíž domu, žije farmář Hulrik a se svojí krávou. Nyní je však jeho zvíře pod nájezdem Xvartů. Za zabití těchto malých potvůrek vám dokonce i stoupne reputace. Nesmíte však nechat krávu zemřít.

-AR 4200

--Drizzt

Slavnou postavou knih ze světa Forgotten Realms není jen Elminster, ale také Drizzt Do'Urden. Vy se s ním setkáte právě když je obklopen bandou Gnollů. Hravě si s nimi poradí sám, chcete-li však, můžete mu s nimi pomoci. Za tento čin očekávejte pouze slova moudrosti, do družiny se k vám nepřidá. Drizzta je možné po boji okrást, má u sebe prima meče.

-AR 4100

--Šílený člověk

Na východě lokace je rozbitý vůz s mrtvým spřežením a dalšími nebožtíky. Poblíž této spouště je bývalý kapitán stráží Nashkelu. Ten si s vámi bude chtít promluvit. Odpověď na jeho otázku je smrt (Death). Vezměte ho na léčení do Nashkelu. Bratr v kostele vám poděkuje a budete štědře odměněni. Meč, který získáte, však raději prodejte, abyste neskončili právě jako Brage.

--Vykopávky

Západně od středu mapy narazíte na vykopávky, které vede Charleston Nib. Po nepřívětivém uvítání vás požádá o ochranu při práci - přijměte jeho nabídku. Jeden z dělníků vás po chvíli požádá o zabití archeologa, to však odmítněte učinit. Až se podaří prorazit skálu, budete zavedeni do hrobky. Dělníci všem jaksi zešílí a vy je budete muset pozabít. Pomatení jejich mysli způsobil nejspíše bůh, kterého zkoumaná civilizace uctívala. Artefakt z hrobu raději neberte, sic vás stihne odplata za vaše hříchy! Doomslayer může být zabit třeba pomocí Magic Missile. Je za něj 4000zk.

-AR 3100

Tady se setkáte Shoal of Nereid, se kterou raději nemluvte. Postava, která by s ní promluvila, zemře a nastane boj. Když bude mít Shoal už na káňku, oživi vašeho mrtvého a přivolá svého pána. Zabijte ho a vezměte si helmu.

--Bláznivý trpaslík

U pobřeží stojí trpaslík Arcand, který vás požádá o přinesení podivného prstenu. Žádný problém, prsten naleznete ve vraku lodi. Jen si ho nenasazujte a předejte ho trpaslíkovi.

-AR 3500

Mnoho bazilišků je v této oblasti. Dokáží vás zkamenět pouhým pohledem, neopomeňte si připravit svitky Protection from Petrification a Stone to Flesh.

--Korax

V této oblasti potkáte Koraxe, ghoulu, který se k vám může přidat. Nezabíjejte ho tedy, výborně se hodí do souboje s baziliškou, neboť jeho zkamenět nedokáže.

--Bojovnice

Poblíž severovýchodního rohu mapy se nachází bojovnice Shar-Teel. Jeden z vašich bojovníků se s ní bude muset utkat. Po souboji vám nabídne své služby. Jedná se však o zlou postavu.

--Šílený skřítek

Na severu lokace se střetnete se šíleným skřítkem Mutamim, kterému se jaksi podařilo bazilišku ovládnout. Zneškodnit ho není díky baziliškům vůbec snadné.

--Bohatá kořist

Ve středu mapy se setkáte se skupinou zlých bytostí. Mimo zkušenosti se po jejich smrti budete moci obohatit a mnoho magické výstroje jako Long Sword +1, Bracers of Defence AC 7 a Morning Star +1.

-Ulcaster

--Podvodník

Potkáte se tu také s Furretem, který se vám bude snažit prodat za 1000zl jeden drahý kámen. Jedná se však o padělek, který zdaleka nemá takovou hodnotu.

--Dobré boty

Ve středu mapy narazíte na tlupu hobgoblinů která stráží toto území. Jeden z nich vlastní Boots of Stealth. Není na škodu zabít jich co nejvíce, abyste boty našli.

-Gullykin

Osada hobitů je mírumilovné místo. Jděte na severozápad lokace a promluvte si s hobitem před

--Sklep

vchodem do osady. Hobit vám řekne o sklepe. Vstupte do velkého domu a sestupte do sklepa. Zde máte možnost nalézt vchod do krypty. Ta oplývá úzkými chodbami, je plná pastí a obývají ji koboldí komanda, kostlivci a skupina duchů. Aby duchové mohli pokojně odejít, musíte jim přinést brnění, které získáte od kostlivce na severu této mapy. Na závěr vás zde čeká souboj s mágem.

--Odpadlý hobit

Po návratu z podzemí vyhledejte v jednom z domků hobita, který kamarádí s koboldy, a skončíte s ním.

-Firewine Bridge

Tato lokace úkoly nikterak neoplývá. Narazíte zde na nemrtvé a koboldy. Potkáte tu barda Poe, bláznivého proroka, vychloubačného šermíře a jednu šílenou ženskou, která si na vás zavolá Ogre mága. Jedná se o velmi silného protivníka, který je imunní vůči kouzlům nižších úrovní.

-AR 1400

--Odolný krunýř

Tuto oblast obývá velké množství monster názvu Ankeg. Jedná se o velké zelené potvory žijící z části pod zemí a útočící kyselinou. Pokud Ankega přemůžete, získáte 975zk a krunýř. Na tomto druhu je však závislý zdejší ekosystém, proto jich nezabíjejte více než deset. Jejich krunýř je velmi odolný, váží však 100 liber. Kovář v Beregostu vám za 4000zl udělá z krunýře skvělé brnění (lehké a kvalitní). Bude mu to trvat deset dní (týden ve světě Faerun), mezitím tedy můžete konat další hrdinské činy.

--Paladin

Na jihu lokace je paladin Ajantis. Jedná se o skvělou postavu s vysokými statistikami, hlavně charisma.

--Rybáři

Narazíte též na rybáře, kteří vás požádají, abyste se vypořádali s čarodějnicí na severu u mostu do Baldur's Gate. Přislibte jim pomoc.

--Syn farmáře

Ve středu mapy je díra, do které zalezte. Mimo Ankegů zde naleznete i tělo syna farmáře. Vraťte se na povrch a odevzdejte tělo Brunovi.