

## Rycerze Króla Artura

### Ścieżka: Bradwen jako Celt

#### Misja 1

Idź do zamku. Przy wejściu pokonaj wojownika Sasów i zabierz mu topór. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Czeka Cię walka z kolejnym wojownikiem. Skieruj się w prawo. Zabierz żelazną sztabę (leży przy ścianie). Teraz idź na lewą stronę podwórza i za pomocą sztaby przesunij wielki drewniany kloc (przy szopie). Zobaczysz wejście. Zejdź do niego. Porozmawiaj z Klaudiuszem, zapytaj go o Sasów.

Wyjdź z zamku i wracaj na koniu do swej wioski, położonej na wzgórzu. Strażnikowi przy bramie opowiedz o Sasach. Wejdź do środka i idź do największej chaty (obwieszona jest kolorowymi tarczami). Wejdź do środka i porozmawiaj z królem, swoim ojcem (tematy: Sasi, list. Korwyn). Wyjdź z sali i idź do swojej chaty, oznaczonej czerwonym smokiem. Zapytaj żonę o swojego giermka. Otrzymasz szkatułkę. Teraz idź do kuźni. Porozmawiaj z kowalem (temat: Korwyn) i skieruj się do stajni. Obudź swojego giermka, weź od niego list i wyjdź przed warownię. Na koniu jedź na drugie wzgórze do samotnego mnicha. Daj mu list, porozmawiaj z nim o Sasach. Wracaj do wioski.

Oddaj ojcu odpowiedź od biskupa i porozmawiaj z nim. Król nakaze Ci jechać z ofiarą do jeziora wrózek. Weź szkatułkę (w pobliżu wejścia). Ponownie porozmawiaj z ojcem. Zapytaj o jezioro. Wyjdź przed gród, wsiądź na konia. Z menu lokalizacji (głowa konia) wybierz symbol Arden. Jedź przez las, aż dotrzesz do magicznej polany. Stań między trzema kamiennymi kolumnami i użyj szkatułki od swojej żony. Otworzy się dalsza droga. Jedź nią aż do jeziora. Po podwodnym mostku przejdź na środkową wysepkę i na głazie złóż szkatułkę od króla. Teraz wracaj do Uffington, grodu Atrebatów.

Przed bramą porozmawiaj ze swoim bratem. Nakaże Ci odnaleźć lecznicze zioła dla ojca. Wejdź do warowni i porozmawiaj z żoną o ziołach. Dostaniesz kamień Merlina. Ponownie jedź na magiczną polanę z trzema głazami. Stań na kobiercu z kwiatów i użyj kamienia. Porozmawiaj z Merlinem. Weź podarek Merlina i użyj go pomiędzy trzema kamiennymi filarami. Przybędzie wróżka, która zada zagadkę (odpowiedź - czerwony kamień symbolizujący życie). Otrzymasz zioła, więc możesz wrócić do grodu. Porozmawiaj z Piktem pilnującym bramy, pokaż mu zioła. Idź do sali tronowej i porozmawiaj z bratem. Teraz idź do swojej chaty i obejrzyj runy wyryte na stole. Wyjdź przed gród i udaj się konno do Lasu Ardeńskiego. Zapytaj wróżkę, w jaki sposób przywołać Merlina. Stań na kobiercu z kwiatów i poszukaj na ziemi magicznego kamienia. Użyj go i porozmawiaj z Merlinem. Dowiesz się, co spotkało Twą żonę. Misja 2

Jedź do amfiteatru (przez ruiny Magovinium). Przed budowlą porozmawiaj ze strażnikiem, a potem z Klaudiuszem. Możesz porozmawiać z nim na wszystkie tematy (Gwen, Noweliusz i krucyfiks). Teraz wyjdź, wsiądź na konia i jedź przez ulice zrujnowanego miasta. Jedź główną ulicą, w lewo. W jednej z bocznych uliczek odnajdziesz klęczącego mnicha, Korneliusza. Musisz wypytać go o wszystko. Otrzymasz krzyż. Wracaj do amfiteatru, pokaż krzyż strażnikowi i wchodź do środka. Tutaj idź w prawo i obejrzyj zdobione drzwi w bocznej ścianie oraz dziurę w podłodze. Porozmawiaj ze wszystkimi osobami w amfiteatrze, na koniec zostaw sobie przemawiającego pustelnika. Kiedy pustelnik rzuci ci wyzwanie, wejdź po schodach na scenę - przy jednym z namiotów odnajdziesz kowalskie szczypce. Idź na drugi koniec sceny i za ich pomocą wyciągnij z ognistej dziury klucz. Kluczem otwórz tajemnicze drzwi i wchodź do środka. W drugiej sali znajdziesz klucz na podłodze. Cofnij się i otwórz nim drewniane drzwi znajdujące się obok schodów wejściowych. W środku porozmawiaj z Noweliuszem na wszystkie tematy, potem kliknij na deski w rogu, aby odsłonić ciało swojej żony.

Wyjdź przed amfiteatr i porozmawiaj z Klaudiuszem na temat Merlina . Jedź do Lasu Ardeńskiego, po drodze pokonując Piktów. W lesie porozmawiaj z Merlinem, który otworzy Ci dalszą drogę. Podążaj nią aż do końca.

Porozmawiaj z olbrzymem – nie walcz z nim. Wróć do Merlina i streść rozmowę o Nael. Czarnoksiężnik poprosi o szczyptę soli. Wsiadaj na konia i wracaj do Magovenium - weź sól od Klaudiusza przed amfiteatrem i pędź do Merlina. Czarodziej przywoła dla Ciebie wróżkę, porozmawiaj z nią. Teraz obejdź polanę dookoła zatrzymując się przed każdym z rzeźbionych kamieni i składając mu hołd. Wróć do wróżki i poproś ją o Puchar Morza.

Z pucharem wracaj do Magovenium. Spróbuj porozmawiać z prorokującym czarodziejem, potem zagadnij człowieka, który stoi przed jego mównicą. Wejdź po pochylni na widownię amfiteatru i skieruj się w prawo. Na końcu chodnika poproś mężczyznę o bicz. Wracaj do pustelnika- wejdź do niego po schodkach. Użyj bicza, spróbuj z nim porozmawiać, a następnie użyj wazy.

### Misja 3

Jedź przez siebie, do Avalonu. Za pierwszym mostkiem znajdziesz na ziemi niebieski kamień księżycowy. Idź dalej i zerwij jednego kwiatka z dużej rabatki rosnącej na środku drogi. Idź do olbrzyma i porozmawiaj z nim o wszystkim. Potem idź w drugą stronę, do rzeki. Nakarm głodującą rybę pyłkiem z kwiatka. Pojawi się wróżka - wypytaj ją o wszystko. Zawróć, ponownie weź trochę pyłu z kwiatków i idź na ukrytą polankę z drzewem owocowym i krukiem. Nakarm kruka kwiatkami i weź kamień, pozostawiony przez ptaka. Wracaj do wróżki i wręcz jej wszystkie trzy kamienie księżycowe. Wróć na polankę z mostem wejściowym i weź kryształową karafkę. Wróć pod drzewo owocowe. Napij się z karafki i zerwij owoc. Idź do olbrzyma i wręcz mu owoc - możesz przejść na drugą stronę.

Na pierwszej wysepce z kamiennymi kręgami odnajdziesz Wiedźmę Zimy - porozmawiaj z nią na wszystkie tematy. Uważnie obejrzyj trzy spośród kamieni,

które świecą lodowatym blaskiem. Na jednej z polanek na tej wyspie odnajdziesz wróżkę - porozmawiaj z nią i podaruj jej nieco pyłku z kwiatków (musisz się po niego wrócić). Otrzymasz klejnot. Dzięki niemu otworzysz zapórę ogniową przed mostem. Podążaj dalej przed siebie, aż dotrzesz na dużą wyspę, z której odchodzi pięć małych odgałęzień. Porozmawiaj ze stojącą tam wróżką, ale nie bierz pucharu, który ci zaoferuje. Na jednym z odgałęzień, w wyrzeźbionej głowie, znajdziesz róg. Zadmij w niego, a pojawi się kruk, posłaniec Morgany. Porozmawiaj z nim. Wróć do wróżki na środku i porozmawiaj z nią. Teraz skieruj się na jedno z odgałęzień - znajdziesz tam trzy puchary. Wróć do wróżki i wręcz jej jeden z pucharów. Zerwij kwiat, który wyrośnie na jej miejscu. Teraz wróć na wyspę z kamiennymi kręgami i pogawędz z tamtą wróżką; wręcz jej puchar i zabierz kwiat. Trzecią i ostatnią wróżkę odnajdziesz na pierwszej wyspie, gdzie przechytrzyłeś olbrzyma. Wróć tam, daj wróżce puchar i zabierz kwiat - nie zabieraj kielicha stojącego w pobliżu. Z trzema kwiatami w kieszeni możesz jechać do Wiedźmy Zimy. Porozmawiaj z nią, a potem zainstaluj po jednym kwiecie w każdym z lodowatych kamieni. Pora na ostatnią pogawędkę.

Przejmiesz kontrolę nad giermkim Bradwena, Korwynem. Porozmawiaj z wróżką stojącą na brzegu, potem idź na wyspę kamiennych kręgów. Zagadnij wilka, a potem podążaj dalej, na niedostępną do tej pory wyspę z czterema wysokimi budowlami opartymi na spiralnych filarach. Na konstrukcję pośrodku prowadzą schody. Wdrap się tam i porozmawiaj z wróżką o wilku. Teraz musisz się teleportować na sąsiednie platformy (wystarczy stanąć w wyznaczonym okręgu, wysuniętym w stronę danej platformy) i zebrać cztery magiczne kamienie. Zejdź na dół, wróć do wilka i użyj na nim kamienia motyla.

Odzyskujesz kontrolę nad Bradwenem. Jedź na wyspę z platformami i porozmawiaj z wróżką - nie bierz diademu, który ci zaoferuje. Jedź tam, gdzie była wyspa z pięcioma wypustkami. Nie możesz się na nią dostać, ale tuż obok otworzyło się przejście na nową wyspę. Jedź tam - odnajdziesz Gawaina

uwięzionego w drzewie . Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy. Teraz skieruj się na wyspę z czterema platformami i zapytaj wróżkę, w jaki sposób uwolnić Gawaina. Teleportuj się na sąsiednie platformy i zbierz cztery magiczne kamienie. Wróć na wyspę Gawaina. Odszukaj jedną z gałęzi drzewa, która układa się w coś przypominającego wielką łapę (przy podejściu prowadzącym do Gawaina). W to miejsce włóż kamień robaczka świętojańskiego. Gawain pasuje Cię na rycerza.

Opuść Avalon. Idź na wyspę z teleportującymi platformami i porozmawiaj z wróżką - zapytaj ją o Kornwalię i strażników Avalonu. Teraz odszukaj wszystkich trzech i porozmawiaj z nimi. Pierwszego, ukrytego pod postacią kruka, znajdziesz na wyspie z pięcioma wypustkami; drugiego przy kamiennym kręgu w postaci dzika, zaś trzeciego, wilka, napotkasz tam, gdzie wcześniej siedział olbrzym. Kiedy porozmawiasz z nimi, staniesz przed wyborem - albo okażesz się bardziej brutalny i zwierzęcy, niż te bestie (wybór czerwonego serca) albo zdecydujesz się oszukać je siłą intelektu (białe serce). Jeśli wybrałeś tę drugą opcję, wróć do wróżki przy platformach i zapytaj ją o poszczególne zwierzęta. Ona odpowie Ci zagadkami. Teleportuj się na sąsiednie platformy i pozbieraj wszystkie kamienie. Wróć do zwierząt-strażników i użyj odpowiednich kamieni, aby zneutralizować ich moc (kamień wiatrów na Człowieku-Kruku, kamień głodu na Człowieku-Dziku, kamień złota na Człowieku Wilku). Którąkolwiek z dróg wybrałeś, po zlikwidowaniu wszystkich trzech strażników uzyskasz możliwość odjechania do Kornwalii.

#### Misja 4

Jedź przed siebie drogą, aż drogę zastąpi Ci wojownik Cymmeril. Porozmawiaj z nim i spróbuj go zaatakować. Teraz zawróć i skreć w polną drogę w prawo, wejdź do wioski. Obejrzyj czerwoną tarczę stojącą pod pierwszym domem i wejdź do środka. Porozmawiaj z Clalią. Wyjdź na zewnątrz, obejdź kościół z prawej strony, po drodze odwiedzając staruszkę.

Potem idź dalej, aż do kowala na końcu wioski. Pogadaj z nim, weź drewno i daj je staruszce. Wróć do Clalii i wypytaj ją o Cymmerila. Idź do pastucha stojącego nieopodal wrót do kuźni i pożycz od niego laskę. Wyjdź z wioski i jedź do Cymmerila. Zaatakuj go, ale jako broni użyj laski.

Jedź dalej i skręć w polną drogę w las. Strażnikowi przed zamkiem daj list żelazny od Cymmerila. Wejź do warowni i skieruj się do budynku na środku. Tam porozmawiaj z królem Markiem na wszystkie tematy. Wróć na brukowaną drogę - naprzeciw ścieżki wiodącej do zamku stoi dwóch strażników. Pokaż im symbol otrzymany od króla i wypytaj ich o ogra i Sasów. Wejź do wąwozu. W wiosce Sasów rozmów się z Anglemarem (stoi w głębi, przy słupie rytualnym), ale nie atakuj go. Jedź dalej, aż na polanie napotkasz Fydię, uwięzioną wróżkę ognia. Pogawędz z nią na wszystkie tematy. Kiedy otrzymasz od niej ogień, wróć do Anglemara i zaatakuj go - jako broń wybierz właśnie podarek od Fydii. Z ciała Anglemara zabierz klucz; otworzysz nim żelazną kratę na polanie Fydii. Idź dalej wąwozem i dokładnie obejrzyj trzy kamienne słupy. Wróć do Fydii i wypytaj ją o to; potem jedź do wioski Sasów i zbadaj dokładnie słup rytualny, przy którym stał Anglemar. Powinieneś znaleźć trzy kamienie. Poproś Fydię, żeby Ci o nich opowiedziała - teraz idź na polanę ogra i przy każdym słupie użyj właściwego kamienia. Porozmawiasz z duchami Duldanaan, Erwyny i Gladiusza. Skieruj się do wyjścia. Kiedy ogr zniknie, porozmawiaj z Fydią, a potem jedź prosto do wioski Cymmerila. Porozmawiaj z Clelią, potem ze staruszką. Idź do kowala, zapytaj go o półksiężyc koloru słońca, a potem o drzewo dla staruszki. Dostarcz opał starowince, a usłyszysz resztę opowieści. Wyjdź z wioski i wracaj w stronę lasu - zatrzyma cię Cymmeril. Porozmawiaj z nim o półksiężycu i dniu ognia. Lądujesz na polanie ogra, ale gospodarza nie ma w domu. Porozmawiaj z Fydią, jedź do wioski Sasów i ponownie obejrzyj słup; znajdziesz mapę. Jedź do Cymmerila i porozmawiaj z nim o mapie i ogrze. Teraz wracaj na polanę, podejdź do kamienia Galwiusza i pogawędz z czaszką o mapie. Gladiusz zada Ci zagadkę - w odpowiedzi podnieś z ziemi kamień chmur

i porozmawiaj z nim. Wejdź do jaskini, porozmawiaj z Tudglydem i zlikwiduj go. Zabierz jego głowę. Wychodząc jeszcze raz porozmawiaj z Fydią - powinieneś dostać ognisty kosmyk włosów (o ile jeszcze go nie masz). Wracaj do warowni Tintagel, pokaż trofeum strażnikowi na moście. Wejdź do komnaty króla Marka i także pokaż mu głowę ogra.

### Misja 5

Jedź w lewo. Pierwszy obóz warowny po lewej stronie należy do króla Marka - wejdź do środka, odzyskaj Cymmerila i porozmawiaj z nim. Potem pogawędź z lady Avellą, stojącą przy drugim namiocie. Wracaj na drogę i jedź dalej. Drugi obóz należy do Morganora i strzeżony jest przez Piktów - nie atakuj. Jedź na wzgórze do zamku Camelot. Otwórz sobie wrota i w środku odzyskaj giermka Gawaina. Porozmawiaj z nim, a potem wróć do Kornwalijczyków. Zagadnij Cymmerila o herb, potem porozmawiaj z Avellą. Jedź do Camelotu i porozmawiaj z giermkim; on wręczy Ci broszę. Oddaj ją Avelli i porozmawiaj o wszystkim z Gawainem. Teraz wracaj do Camelotu i wejdź do zamku. Nie atakuj Morganora w sieni - wejdź do sali z Okrągłym Stołem i porozmawiaj z Arturem. Zgodnie z jego rozkazem, jedź do Lasu Ardeńskiego, aby odzyskać Merlina.

Wszystkie lokacje Lasu są teraz dostępne - zwiedź je uważnie, zbierając następujące przedmioty: kwiaty (z kwietnika na pierwszej polanie), orzechy (zerwij z drzewa rosnącego u wejścia do jednej z lokacji) oraz naczynie (z miejsca, gdzie wcześniej siedział olbrzym). Teraz idź na polanę Riannon (ze wzgórkim na środku) i nabierz do naczynia trochę wody ze zlodowaciałego strumyka. Jedź do nowej lokacji z wozem konnym, którą już na pewno odkryłeś. Odszukaj kamień z czarnym symbolem, obejrzyj go uważnie. Wylej wodę na kamień - zmieni się w motyla. Odszukaj motyla na niewielkiej polance po lewej stronie i użyj na nim kwiaty. Wiewiórce daj orzechy. Po kolejnej przemianie,

użyj ziaren otrzymanych od Artura i porozmawiaj z Merlinem na wszystkie tematy.

Musisz odnaleźć trzy wróżki, siostry Fydii. Jedź do Camelot, skieruj się do kuźni i zagadnij kowala o Fholę. Porozmawiaj z wróżką i daj jej kosmyk włosów Fydii. Po teleportacji porozmawiaj z Fiachrą o Fholi. Po kolejnej zmianie miejsca odszukaj ostatnią wróżkę (po lewej stronie rzeczki z lawy) i porozmawiaj z nią (temat: Fiachra). W czwórkę lądujecie w Tintagel. Porozmawiaj z Fydią, potem stań przy brązowym kamieniu. Przywołuj po kolei moce Ferdii, Fholi i Fiachry. Spotkasz Merlina - porozmawiaj z nim o rytuale. On powie ci, gdzie ukryte są trzy części magicznego miecza. Idź do lokacji gdzie wcześniej siedział olbrzym i zbierz wszystkie trzy części. Wróć do Merlina, stań na środku kwietnika, wyciągnij miecz (spacja) i przywołuj po kolei Fholę, Ferdię i Fiachrę.

Porozmawiaj z Merlinem, Wróć do lokacji, gdzie odczarowałeś Merlina i stań pomiędzy czterema kamiennymi stelami. Użyj miecza - zabij Pikta, potem zbadaj jego ciało. Nadejdzie Gawain. Nie daj się sprowokować do walki, rozmawiaj z nim na wszystkie tematy. Skieruj się do wyjścia, porozmawiaj z błękitną wróżką, potem porozmawiaj z nią jeszcze raz. Przejdź się na pierwszą polankę po kwiaty i wróć tutaj. Daj jej kwiaty - otrzymasz pyłek. Idź do lokacji, gdzie wcześniej siedział olbrzym, skieruj się w prawo. Użyj pyłku na magicznym murze. Przejdź po moście do kamiennych drzwi i przywołaj moc Ferdii. W środku porozmawiaj ze swoim sobowtórem, gdy rozpocznie się walka, przywołaj moc Fiachry. Podnieś kulkę gliny z podłogi i Excalibur spod ściany. Czas wracać do Camelotu.

Pokazuj strażnikom pierścień Artura otrzymany od Gawaina, wejdź do sali z okrągłym stołem. Porozmawiaj z Arturem i oddaj mu Excalibura. Porozmawiaj z nim znowu (tematy: doppelganger, Morganor). Pogadaj z Merlinem o doppelgangerze i daj mu kulkę gliny. Pojawi się Morganor - czas na ostateczną konfrontację. Powodzenia!