

1) START

Se svými třemi dobrodruhy se poté, co jste byli přivolaní rituálem Krow-Kane, probudíte v chatě učence Fraghara. Krow-Kane je rituál, který vytrhne z nejrůznějších světů a míst požadovaný počet lidí, kteří se nejlépe hodí pro zadaný úkol, a má tu vlastnost, že jim nedovolí si vzpomenout na minulý život a to až do té doby, než splní svůj úkol, pak jejich dočasná existence zaniká a oni se vrací na svá původní místa. Zda si i poté, co se vrátí, pamatují něco ze svých dobrodružství, není známo. Před sebou na stole máte Fragarův list, v němž vám vysvětluje důvody vaší přítomnosti, které jste se vůbec nedozvěděli v intru. Svitek se po sebrání automaticky zapíše do knihy, kde jej už navždy budete mít. Ještě v chatě vám tragicky zesnulý Fragar zanechal bandalír s dvěma dýkami, botami a lektvarem. Ten seberte, rozdělte předměty a vydejte se do Skřetích jeskyní.

2) SKŘETÍ JESKYNĚ

Je zřejmě jedinou nutností vydat se nejprve do Skřetích jeskyní, neboť na začátku nemáte ani floka a je potřeba nejprve nasbírat něco předmětů, které se pak dají ve městě Caredbaru vhodně zpeněžit. V úplně prvním souboji bych být vámi vyplácal na skřeta všechny firebally, co máte, pokud je tedy vaše postavy jsou schopny kouzlit. Při opravdu špatném navolení postav je možná lepší začít znovu (znovu volit postavy), dokud je ještě čas. Pokud tak neučiníte, pak máte zřejmě jedinou možnost riskovat backfiry při vyvolávání fireballů nezkušeným mágem. Na strigu bych si troufnul určitě nejdříve až po první návštěvě města s náručí plnou skřetích štítů a seker. Až si budete jisti sami sebou, vydejte se hlouběji do nitra Skřetích jeskyní. Ve zbrojnici, to je místnost se spoustou zbraní, jedním skřetem a jednou strigou, je na severní stěně tlačítko, které otevírá tajnou slepou chodbičku v západní stěně zbrojnice. Dále na východ od zbrojnice je iluzorní stěna, hra vám sama psala, že z té strany zavál vítr. Tou projděte a opět stlačte tlačítko. Otevře se stěna nedaleko v malé místnosti s oltářem, kolem kterého pobíhá další striga. V místě označeném na naší mapě jako "uvolněná louč" vyjměte z držáku louči a s její pomocí propalte obří pavučiny. Pak už louči nepotřebujete a můžete ji zahodit. V téže chodbě, jako jsou pavučiny, je i cedule s nápisem "Chodba skřetích králů", tou projděte, protože je rovněž iluzorní. V oltáři je vložena runa s magickou střelou. Než projdete teleportem do malé části spodního patra, ujistěte se, že jste v dobré kondici a dobře vyzbrojeni. Je to sice jen malý kousek, ale budete jej muset projít najednou až k druhému teleportu. Zpátky v prvním patře je v chodbě, vedoucí na východ z velké křižovatky, další iluzorní stěna. V jedné z malých obyvatelných místností, do kterých se dostanete z chodby vedoucí od druhého vchodu do Skřetích jeskyní (blíže k Caredbaru), je tlačítko a za ním tajná místnost. Jděte do jídelny (místnost se stoly vedle místnosti s krbem a zásobárnou jídla) a tam pootočte s oběma loučemi, které jsou naproti stolům. Mezi stoly se otevře tajná chodba se schody vedoucími do další části nižšího patra. Tam je potřeba nalézt krumpáč, který se dá použít i jako zbraň, ale ty jej budeš potřebovat k prokopání závalu v prvním patře. Za ním se opět nachází schody do poslední části nižšího patra Skřetích jeskyní. Poslední sled úkolů se opět nachází v prvním patře. Jdi k jezírku a rozděl svou družinu na dvě části, každou postav k jednomu z tlačítek, které jsou na stěnách při okraji jezírka. A nyní je bez přecházení mezi nimi najednou zmáčkní. Přes jezírko se zvedne most. Na druhém břehu nalezněš runu s opravdovým

viděním a tlačítko, které otevírá tajnou chodbu v Trůním sále, která vede ke skřetímu pokladu. Kromě pokladu tam naleznete i nového člena družiny, zloděje Rolanda. Pokud patříte mezi zásadové jedince a zlodějíčka jste odmítli, pak je docela možné, že budete mít později problémy, ale kdo ví ?

3) CAREDBAR

Poklad skřetího krále můžete, ostatně jako cokoliv jiného, zpeněžit ve městě. S pokladem se vydáte ke zlatníkovi, který s vámi bude chvíli smlouvat, ale poklad od vás rád za 2000 zlatých odkoupí. Ve městě se nachází spousta zajímavých věcí, o kterých byste měli vědět. Není celkem těžké na ně přijít, ale i přesto si o nich něco řekneme. Starosta i velekněz mají v podstatě jen informativní charakter. Nic nenabízí, ani neprodávají. Zato Mistr Zbrojíř, Mistr Magie, Kouzelník, Alchymista, Hospodský a Stánkaři prodávají vše, co potřebujete. U kresliče map si kupte mapu celého ostrova, s jejíž pomocí se lze rychle přesouvat mezi lokacemi. U mistra magie a učitele bojových umění se vaše družina může vycvičit. U zlatníka lze kromě pokladu jen prodávat nalezené drahokamy. Všechny důležité vchody jsou označeny výrazným průčelím a vývěsním štítem, kromě vchodu do paláců. Dalšího člena družiny získáte poměrně snadno. Zajdete do knihovny, která se nachází v honosném domě na náměstí s hospodou. Je to syn místního knihovníka, který se k vám připojí proti vůli svého otce. Nemělo smysl chodit dřív, než jste prodali poklad zlatníkovi, protože jste si nejdříve museli získat jakýsi respekt. Nyní vyjděte severním východem z města a vydejte se do přístavu. Tam, v pravém horním rohu mapy až u moře naleznete barda-mudrce. Dobře si s ním pohovořte. Kromě toho, že vám dá panovu flétnu (uschovejte pro pozdější použití), poradí vám, abyste šli do Soutěsky bloudících duší, tak to udělejte. Ještě před tím se však nezapomeňte vyzbrojit vhodnými zbraněmi. Jsou to všechny, které mají vedle fyzického účinku zásahu i nějaký magický. I když vám dostupný bude pravděpodobně jen Meč na Duchy. Samozřejmě by také nebylo od věci co nejvíce vylepšit vaše mágy, ať už se jedná o studium nových kouzel nebo koupí předmětů (holí a prstenů), které zvyšují možnou zásobu many.

4) SOUTĚSKA BLOUDÍCÍCH DUŠÍ

Tento level není nijak dlouhý ani náročný. Po cestě sbírejte všechny drahokamy, které později s úspěchem prodávejte ve městě. Na konci použijte kouzlo skutečné vidění a zatáhněte za obě páky, které se vám odhalí za iluzorními stěnami. Dveře na konci soutěsky se otevřou a za nimi potkáte posledního člena družiny, schopného mága Gralta. Vraťte se zpět k bardovi.

5) ZAČAROVANÝ LES

Pokud jste po rozhovoru s Galtem a druhém rozhovoru s bardem získali pocit, že ví někdo víc, než říká, pak máte jistě pravdu, ale nemůžete s tím nic dělat, takže nemá smysl se tím zatěžovat. Každopádně bard vám dá talisman, posvátný kříž, který vám umožní projít nástrahami začarovaného lesa. V začarovaném lese, jsou důležitá dvě místa. Prvním je svatyně Druidů, kterou samozřejmě navštivte. Na přiložené mapě je označena a nachází se za iluzorní stěnou. S Druidy si pořádně promluvte. Měli byste od nich dostat posvátný strom, který vám později pomůže získat když ne zrovna náklonnost, tak alespoň odvrátit zlobu královny dryád. Druhým místem je Bílá věž, sídlo mocného mága Nimetha, který teprve vnese trochu

světla do vašeho posláání. Ještě než vstoupíte do Bílé věže, seberte svitek ležící po jejím levém okraji.

6) BÍLÁ VĚŽ

Protože Bílý mág je klasický good guy, nebudete v jeho věži v ohrožení života, ale tak jednoduché to také mít nebudete. Každé patro totiž reprezentuje jeden logický oříšek, který budete muset na své cestě vzhůru rozlousknout. Oříšek první je vlastně velmi jednoduchý. V místnosti jsou sloupy a obraz, který znázorňuje sloupy v určité pozici, v jiné, než ve skutečnosti jsou. Stačí jen do prostředních sloupů vrazit (ve směru šipek) a zarovnat je do řady s krajními dvěma. Pak se jen nechejte vynést teleportem do dalšího patra. Další patro už je těžší a někteří lidé jej považují za nejtěžší z celé věže, ačkoliv to tak jistě nemělo být. Vejdete totiž do místnosti, ve které je na jedné straně pět gongů a na straně druhé pět soch. Každé soše přísluší protilehlý gong. Se sochami se dá mluvit. Poté co si se všemi promluvíte, nebude jistě problém určit s jistou tolerancí jejich příbuzenské vztahy. Podle věku rozeznáte gongy a symetricky ke vstupnímu teleportu se vám otevře i výstupní teleport. Pro jistotu je v mapě uvedeno pořadí, ve kterém máte gongy rozeznít. Před započítím řešení další hádanky si hry raději uložte. Patro je rozděleno do šesti místností. V každé místnosti je jeden nebo dva teleportsy a jedna páka. Rozdělujte družinu a ke každé páce postavte jednoho z hrdinů. Pak mačkejte páky chronologicky tak, jak to ukazují sluneční hodiny ve stejné místnosti. Vždy, když zmáčknete páku, zavře se vám teleport vedoucí do následující místnosti. Pokud zmáčknete páky správně, pak se teleportsy znovu objeví a navíc se v poslední místnosti objeví i teleport vedoucí do následujícího patra. Pořadí pak je opět označeno v mapě. Poslední patro je čistě logickou záležitostí. Představte si, že každá ze stěn je logický výrok, tedy dva symboly spojené logickou spojkou. Zamáčknutá deska znamená pravdu, nezamáčknutá znamená nepravdu. Dohromady však musí celý výrok být pravdivý. Navíc se nesmí stát, že bude na jedné světové straně deska s určitým symbolem zamáčknutá a na jiné světové straně nezamáčknuté. Hvězdičkou v mapě jsou opět označeny desky, které se mají zamáčknout. Uprostřed místnosti se otevře teleport, kterým se dostanete do posledního patra. Tam jen přečtete všechny desky a pak se zjeví mág Nimeth, se kterým můžete mluvit, Jak již bylo řečeno, rozhovor s ním vám leccos osvětlí. Především však dostanete spoustu dalších úkolů. Než se do nich pustíte, je potřeba vyřídit ještě jednu věc, vydejte se tedy do lesa dryád.

7) LES DRYÁD

Les dryád je místo plné nebezpečných pastí, krásných dryád a tuhých stromů. Vejdeme-li do lesa z Caredbaru (ještě je možné dostat se do něj ze začarovaného lesa a přes Zenoxe), první, na co narazíme, je oko z liány a prostě ji obejdeme přes iluzorní stěnu. Druhou past překonáme tak, že přes jámu s listím položíme kmen stromu, který jsme našli za další iluzorní stěnou. Do jámy, která není zakryta žádným listím, můžete klidně vejít. Tato jáma je vlastně tunelem, který vás dovede na jinou část ostrova. Přes další jámu, která je zakryta listím, se přehoupněte pomocí liány zavěšené hned vedle. Pokud náhodou naleznete nějakou houbu, tak ji nejezte! To by bylo k pastím. Teď se podíváme na hlavní úkol, který v lese dryád musíte splnit. Především si obstarajte zlatý a stříbrný džbán (ještě před tím je možné pokusit se mluvit s mluvícím stromem). Pak naplňte zlatý džbán z pramene života a stříbrný džbán z

pramene smrti. Vraťte se k mluvícímu stromu a zalijte jej z obou džbánů. Mluvicí strom vám dá za odměnu svitek s heslem. Doplavte se na ostrůvek uprostřed lesa a pomocí heslo otevřete truhlu. Dostanete zlatý klíč. S tímto klíčem si otevřete zlatou branku bránící v cestě ke královně dryád. Tato emancipovaná žena by vás nejraděj zabila, ale pokud ji předáte posvátný strom, nejen že ušetří váš život, ale obdaruje vás grálem. Ten se bude ještě hodit.

8) TROLL A ZENOX

Když nepočítám pláně, kde můžete zatím jen tak pro zábavu zabíjet tworgy, je to v podstatě vše, co je možné zatím v části před horami udělat. Pokud opravdu budete zabíjet tworgy, zjistíte, že z nich můžete stahovat kůže a ty pak ve městě prodávat. Nechejte si však alespoň šest kůží pro vlastní použití. Hory lze překročit na dvou místech. Prvním je soutěska strážená trollem. Troll je sice trochu tužší soupeř, ale vzhledem k tomu, že nechodí, lze na něj vymyslet poměrně jednoduchou taktiku. Se Zenoxem, který stráží druhý přechod, už je to těžší. Ten se, pravda, také nehýbe z místa, ale je mnohem silnější a rovněž na něj nelze útočit z dálky. Je však možné s ním mluvit, a pokud uhodnete jeho hádanku, pak vás nechá projít. První správnou odpovědí je námořník a druhou je kentaur.

9) TEMNÝ LES

Ať už jste vstoupili do lesa ze soutěsky s trollem nebo ze stezky se Zenoxem, první, koho potkáte, bude šelma zvaná Apagh. Dříve než půjdete do jakéhokoliv dalšího levelu, doporučuji jich několik pozabíjet a vycvičit se tak (jsou to první nepřátelé se třemi akcemi za kolo). V temném lese není dohromady nic, co by si zasloužilo detailnější popis. Pouze vchody do dalších levelů: Neviditelného města, Podzemí, Ledových jeskyní, Větrné hory, Sopky a samozřejmě magické věži Skeldalu, která je sice cílem vašeho putování, ale nechejte si ji až na konec. V lese se nachází také několik kouzelných run, z nichž nejzajímavější bude asi Reinkarnace, která se nachází na vnějším okraji řeky oddělující Skeldal od zbytku levelů.

10) NEVIDITELNÉ MĚSTO

Až se trochu procvičíte v Temném lese, doporučoval bych jít nejprve do Neviditelného města. Kromě toho, že jsou zde nejschůdnější nepřátelé, lze zde relativně snadno přijít k penězům, protože po rytířích zbude nějaký ten kus brnění a po mniších kutny a magické hole, které se dají v Caredbaru zpeněžit. V knihovně naleznete několik svitků a hlavně grimoár k vyvolání démona, který se bude hodit později. Do chrámu se dostanete s pomocí paklíče. S palácem už to bude obtížnější. Přes vodní příkop se dostanete po mostě, který se zvedne poté, co otočíte s lebkou nabodnutou na kůl (na mapě lebka). Dveře do paláce se pak otevřou otočením čtyř kol umístěných na hradbách. Vaším cílem je nalezení první ingredience Svitku myšlenky vítězství.

11) VĚTRNÁ HORA

Druhé místo, které byste měli navštívit, je Větrná hora. Kromě několika dalších kouzelných run se zde nachází kouzlo Teleportace, bez kterého hru nelze dokončit. Na první plošině se srázem naleznete tunel, kterým projdete na druhou stranu hory, tam zmáčknete páku, otevřou se vám první dveře. Dojdete k další páce (na mapě k ní vede prostřední čára) a s její pomocí si otevřete cestu k poslední páce, která se skrývá za iluzorní

stěnou. Ta vám otevře cestu k vrcholu. Na vrcholu narazíte na dva draky, můžete je buď zabít, nebo mezi nimi prokličkovat, protože větrní draci jsou poměrně pomalí a neohrabaní. Stlačením tří pák se otevře místnost, ve které naleznete druhou ingredienci - Větrné kladivo.

12) LEDOVÉ JESKYNĚ

Dříve než půjdete do Ledových jeskyní, ulovte na pláních několik tworgů (to jsou ti skorobizoni) a u kožešníka v Caredbaru si z nich nechejte udělat obleky. Bez nich totiž v jeskyních umrznete. Druhou věcí, kterou musíte koupit (tentokrát u alchymisty), je měchýř z belsenské rybky, který umožní jedné postavě dýchat pod vodou a s ní i všem, kteří stojí spolu s ní na jednom políčku. Na mapě máte vyznačeny tři páky. Jejich stlačením se otevřou dveře do místnosti uprostřed jezera. Na ostrov se pochopitelně dostanete přes vodu, stejně jako i k jedné z pák. K další se lze dostat jednoduše po souši a k poslední se teleportujete. Nejprve na malý ostrůvek (v případě, že nemáte oblast zmapovanou pomocí kouzla) a pak až k poslední páce. Uvnitř místnosti naleznete kromě ledového draka stavidlo, jehož zvednutím se obrátí směr víru (na mapě jako jezírko se čtyřmi teleporty). Vstoupíte do víru a ten vás zanesení až do místnosti, kde je uložen třetí artefakt - Voda z fontánky Královny Mithel.

13) PODZEMÍ

Předtím než vstoupíte do podzemí, tak se pořádně vyzbrojte, protože Podzemí se musí projít naráz. Tento level je rozdělen přibližně na čtyři kvadranty a v každém se nachází jeden kamenný artefakt. Ke kamennému noži, který je v levém horním kvadrantu, se dostanete tak, že skloníte čtyřem drakům na stěnách rohy dolů. V tomtéž kvadrantu je ještě velmi mocný meč z ocele Avalonu. První překážkou na cestě k němu jsou mříže, které proti vám pošlou ze zdi magickou střelu. Mříže však lze z bezpečí otevřít pomocí malého tlačítka vedle nich. Místnost s mečem je však sama o sobě pastí, která se aktivuje, když se vracíte zpátky s mečem. Potom se totiž otevřou postranní mříže a na vás se vyřítí tři mágové a jeden obří pavouk. Lze je porazit a procvičit se tak, ale když necháte někoho venku, pak si po sebrání meče můžete své druhy přivolat pomocí kouzla. V pravém horním kvadrantu se nachází kamenný náhrdelník, ke kterému se dostanete tak, že namačkáte tlačítka v kombinaci, jak ji ukazuje mapa. Kamenný artefakt je za tajnou stěnou, která se otevře dalším miniaturním tlačítkem. V pravém dolním kvadrantu se nenechejte zmást bezhlučnými teleporty a dojděte si pro kamenný prsten. V levém dolním kvadrantu na vás číhá další magická střela, která je aktivována otevřením nejbližších dveří. Vyhnete se jí jednoduše tak, že ustoupíte dozadu. Propast překonáte tak, že vhodíte do díry jakýkoliv předmět, který zatíží nášlapnou plošinu v dolním patře a ta díru zavře. Všechny čtyři kamenné artefakty vložte do výklenku poblíž středu. Tím se otevře teleport do nižšího patra, kde naleznete čtvrtou ingredienci - Srdce země.

14) SOPKA

Pro poslední artefakt si zajděte do nitra sopky. Dříve než se tam vypravíte, zásobte se lektvary Chladných vod. Ty vám na šest hodin umožní přežít v pekelném žáru uvnitř sopky. V sopce můžete narazit na několik drobných problémů. První je s teleportem, do kterého střílejí firebally. Do teleportu ať vstoupí jen jeden dobrodruh a to ten, který má nejlepší ochranu proti ohni. V místnůstce nalezne avalonské brnění. Zpět si jej přivoláte kouzlem. Další problém může nastat u jehlanu a ohnivých stěn.

Opět necháte jednoho schopného mága venku. Postavte se před jehlan a otočte jím, pak rychle naklikněte kouzlo teleportace a vybraného hrdinu za krátké zhasnutí stěny teleportujte. Přes druhou stěnu se dostanete tak, že otočíte druhým jehlanem a uděláte rychlý úkrok doprava. Až si váš hrdina přečte všechna kouzla živlu ohně z magické knihy, pak si jej přivolejte zpět. No a nakonec zmáčkněte páku, dojděte si pro prsten Ohnivý kruh a vsadte jej do výklenku. Uprostřed ostrůvku naleznete poslední artefakt - Věčný oheň.

15) LABYRINT ZPÍVAJÍCÍCH VOD

S pěti ingrediencemi se vraťte do bílé věže k Nimethovi pro pochvalu. Nimeth vám přistaví ke kraji věže loď a ta vás zaveze až do Labyrintu. V Labyrintu se orientujete pomocí Panovy flétny a veršů Labyrintu zpívajících vod. Vždy když se dostanete na nějakou křižovátku, zahrajte na příslušnou světovou stranu tu melodii, která jí podle svitku přísluší. Pokud se ozve správný zvuk (ten, který dané straně opět podle svitku přísluší), pak se tím směrem vydejte. Pokud se ozve cokoli jiného, pak se tím směrem jít nemá a nebo jste zahráli špatnou melodii. Až se dostanete doprostřed Labyrintu, vyvolejte pomocí grimoáru démona a přikážete mu, aby vám z donesených ingrediencí vykoval Meč odplaty. Zpět se dostanete opět pomocí výše uvedené metody. Na zpáteční cestě nezapomeňte vystoupit a vyzvednout si poslední kouzlo.

16) SKELDAL

S Mečem odplaty vstupte do magické věže Skeldal. Během výstupu nezapomeňte sbírat koule. V prvním patře jsou zavěšeny speciální Damoklovy meče, pod které když vstoupíte, zabijí celou vaši družinu. Je potřeba dva z nich sundat pomocí dvou tlačítek. V druhém patře zamáčknutím tří tlačítek otevřete tajnou stěnu, za níž je teleport do dalšího patra. Ve třetím patře jsou místo dveří gilotiny. Ty se aktivují v momentě, kdy do nich vstoupíte a v okruhu, který necháváte za sebou, je ještě nějaká potvora. Je tedy potřeba vždy, než půjdete dál, všechny pozabíjet. Čtvrté a páté patro jsou spojené, je v nich několik děr, iluzorních stěn a tlačítek. Vždy když narazíte na tlačítko, zmáčkněte jej a ono uzavře některou díru. K jednomu tlačítku se dostanete tak, že propadnete jednou dírou. V šestém patře je potřeba se držet stezky, jinak budete velmi rychle umírat. A konečně sedmé patro je patrem posledním. Nashromážděné koule vložte do tlamy čtyř draků zavěšených po stěnách a dveře do haly, kde se pětice odpadlých mágů připravuje k vyvrcholení kouzla, se otevrou. Vstoupili jste v poslední chvíli.

KONEC.