



Azután megjelentek az Istenek, akik megformálták a földet, és megteremtették rajta az élőlényeket, mindegyik Isten a maga kedve szerint. Az emberek mellett elfek, törpék, gnómok, félszerzetek, orkok, és ogrék tapodták ugyanazt a földet, ki-ki a saját mentalitása szerint épült bele ebbe az újonnan teremtett világba, melynek neve: Arcanum.

Elnézést a kissé ironikus kezdésért, de ez a játék megérdemel ennyit. Annak idején a Fallout gárdájából kivált néhány ember, akik most Troika Games néven futnak, de továbbra is maradvá a játéktílusnál, az RPG-nél, egy nagyszerű játékot hoztak létre. Az Arcanum egy klasszikus számítógépes szerepjáték, a már többször is bevált Baldur's Gate-s köntösben, azaz izometrikusan, kissé döntve fentről láthatjuk a

játékteret. Ám maga a világ nem hétköznapi. Nem egy fantasy (Baldur's Gate, Icewind Dale), és nem is a jövőben játszódó poszt nukleáris világképet ábrázoló (Fallout sorozat) világ ez, hanem valahol a kettő között félúton. Ugyanis az egésznek olyan hangulata van, mintha egy 19. századi technológiai fejlettségű világ mellé fantázialények (orkok, elfek, törpék) és mágia kapcsolódna.

Tehát ebből a szempontból teljesen egyedi a játék, ráadásul a készítőik szakítottak a hagyományokkal és az induló karaktereknél csak fajokat választhatunk (szám szerint 8!), karakterosztályokat nem. Az, hogy karakterünk mihez fog érteni jobban, a varázsláshoz, harchoz, technikai dolgokhoz, vagy esetleg a tolvajláshoz, az a kalandozásaink során dől el; hogy a szintenként kapott pontokból mit fejlesztünk. Ez a non-lineáris fejlődési rendszer szinte végtelenné teszi a „karakterosztályok” számát, így biztosak lehetünk benne, hogy még egy olyan karakter nem lesz, mint a miénk.

Ám a játék előnye sajnos a hátrányára is válhat, ugyanis ezáltal már a karakterkészítés is olyan bonyolult, hogy csak a tapasztalt RPG játékosoknak ajánlom, de még azoknak is többször neki kell futni, hogy beleszokjon az ember ebbe a rendszerbe.

Viszont amire tényleg nem lehet panasz, az a rengeteg küldetés, és az általuk kirajzolódó történet. Az Arcanum-hoz is, mint a többi hasonló játékhoz, nem árt azért egy jó kis angol tudás. Az NPC-k ugyanis a faji megkülönböztetés mellett (fél-orkokat nem szeretik az emberek), a válaszaink szerint reagálnak, így sokszor nem elég csak egy szimpatikus választ kiszemelni, hanem nagyon oda kell figyelnünk a beszélgetések során.

Összegezve: sok helyen az év legjobb számítógépes szerepjátékának titulált Arcanum-ot minden, az ezt a stílust szerető játékosnak ajánlom, hogyha sok-sok kellemes órát szeretnének maguk mögött hagyni a fantázia és technológia birodalmában.

## I. Fő küldetések

### 1. Fedezzük fel az eredetét a különös gyűrűnek

Hol találjuk: Crash Site

Hogyan találjuk: Automatikus

Megoldás: Shrouded Hills-ben beszéljünk Ristrezze-vel, ő az importőr a központi boltban, a páncélkovács mellett. Kérdezzünk a gyűrű felől, és szerezzük meg a szükséges információkat róla. Mikor a gyűrűről kérdezzük, egy küldetéssel bíz meg minket, amit nem muszáj megtennünk, elég ha megöljük (de az örök észre fognak venni). El is lophatjuk a kulcsot a szobájához - ha sikerült, akkor kutassuk át a szekrényét.

További küldetés: küldetés 2. és 3.

### 2. Mivel tudunk már valamit a P Schlyter & Sons-ról, beszélünk kell velük a gyűrűről.

Hol találjuk: Shrouded Hills

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 1. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk a P Schlyter & Sons-hoz, amelyet Tarant-ban találunk meg. Beszéljünk az üzletvezetővel, és próbáljuk meg rábeszélni, hogy beengedjen. Megölhetjük, rábeszélhetjük vagy ellophatjuk tőle a kulcsot. Menjünk le a csapóajtón, és addig menjünk, amíg nem találkozunk a Schylterekkel. Vagy megölhetjük őket, vagy megegyezhetünk velük.

További küldetés: 3. küldetés

### 3. Találjunk valamit a Gilbert Bates nevű személyről.

Hol találjuk: Tarant

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 2. küldetés teljesítése

Megoldás: Kérdezzük meg az embereket, hogy információhoz jussunk a fickóról, vagy menjünk az okmányirodába.

További küldetés: 4. küldetés

### 4. Kutassuk át a bányákat a Fekete-hegységben a klán tartózkodási helye után, és menjünk vissza Bates-hez.

Hol találjuk: Tarant

Hogyan találjuk: Beszéljünk Gilbert Bates-szel

Szükséges: 3. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk a Fekete-hegységbe, és nézzünk szét. Elég sok használható dolog van itt, egy csomó smaragd, rubin stb. mikor megtaláltuk a három lépcsőt, a középsőt elvezet minket egy trónszerű terembe, és egy hosszú úthoz, ami tele van csapdákkal. A végében találkozunk egy örült törpével. Vizsgáljuk meg mögötte az oszlopot (pilar), így hozzájutunk a Fekete-hegységi klán nyomaihoz.



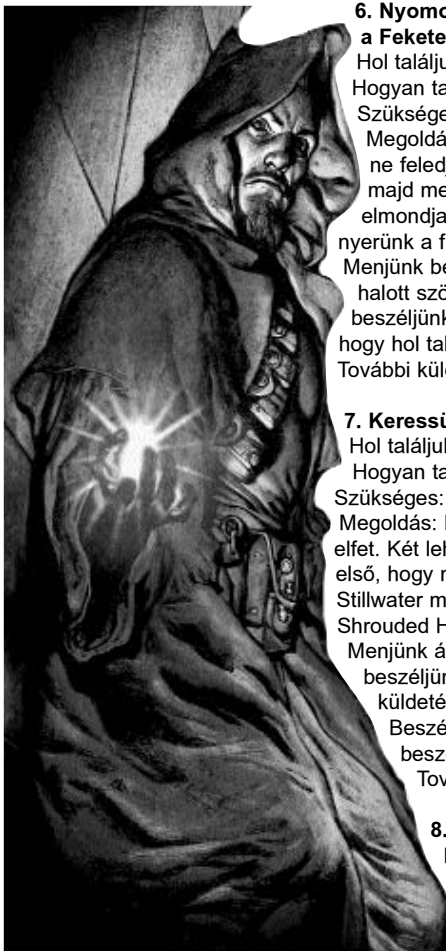
### 5. Nézzünk el a Fekete-hegységbeli klánhoz a Kétségbeesés-szigeten (Isle of Despair).

Hol találjuk: Tarant

Hogyan találjuk: Beszéljünk Gilbert Bates-szel

Szükséges: 4. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk Ashbury-be és ott egy hajó fog várni ránk. Beszéljünk Tharvald-dal abban a faluban, ahonnan nem messze kikötöttünk a szigeten. Ahhoz, hogy kihallgathassuk, az ogre felkér, hogy küzdjünk meg vele a veremben. Tharvald beszél nekünk ezután a Kerék-klánról, és hogy szükségünk lesz kerék üvegre, hogy lássuk a bejáratot. Kerék üveget tőle szerezhethünk (vagy rábeszéléssel, lopással, vagy öljük meg), vagy pedig az Ashbury-i optikustól. Ő elkészíti nekünk, ha cserébe odaadjuk neki a Krystoln kristályt. További küldetés: 6. küldetés



## **6. Nyomozzuk ki információt a Kerék-klánról, ami a Fekete-hegységbeli bányákban található.**

Hol találjuk: Isle of Despair

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 5. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk a Kerék-klánhoz a térképen, de ne feledjük a kerék üveget. Beszéljünk az örökkel, majd menjünk a királyhoz. A király nem túl világosan elmondja az incidens körülményeit, de viszont belépést nyerünk a fúróba, ahol beszéljünk az előző királlyal. Menjünk be, és keressük meg azt a termet, ami teli van halott szörnyekkel. Az úton menjünk tovább, és beszéljünk a törpével. A beszélgetés után megtudjuk, hogy hol található Stillwater. További küldetés: 7. küldetés

## **7. Keressük meg a Qintara elf települést.**

Hol találjuk: A Kerék-klánnál

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: A 6. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk Stillwater-be, és ott keressünk egy elfet. Két lehetőség van rá, hogy megtaláljuk Qintarat. Az első, hogy megcsináljuk az elf által adott küldetést (ld. Stillwater mellékküldetéseknel) vagy pedig Graylintól (ld. Shrouded Hills mellékküldetéseknel).

Menjünk át a Hardin-úton és aztán irány Qintara. Itt beszéljünk Raven-nel, a hercegnővel, aki megbíz egy küldetéssel (ld. Qintara mellékküldetéseknel).

Beszéljünk az Ezüst hölgygel, majd ismét beszéljünk Raven-nel.

További küldetések: 8., 9., 12. küldetés

## **8. Találjuk meg a Sötét elfek tartózkodási helyét.**

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: A 7. küldetés teljesítése

Megoldás: Kövessük a 9., 10., és 11. küldetést.

## 9. Derítsünk ki valamit Renford A. Terwilliger-ről.

Hol találjuk: Tarant, okmányiroda

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: A 7. küldetés teljesítése

Megoldás: Vagy beszéljünk a népszámláló hölggyel róla, vagy olvassuk el az újságot, amit az egyik szekrényben találunk az irodában. Utána pedig meg kell vizsgálnunk a sírját, hogy több információhoz jussunk.

További küldetés: 10. küldetés

## 10. Szerezzünk egy másolatot a "Horror Among the Dark Elves" című műből, amit Renford A. Terwilliger írt.

Hol találjuk: Tarant

Hogyan találjuk: Automatikusan, miután elolvastuk az újságot, vagy beszélünk a nővel

Szükséges: A 8. küldetés

Megoldás: A 9. küldetés után menjünk a könyvtárba, és ott beszéljünk a könyvtárossal. Ő ad nekünk egy könyvet (habár itt lehet egy bug, és emiatt nem lehet látni a könyvet az inventoryban), de el is lophatjuk tőle (biztos, ami biztos). A könyvből megtudjuk, hogy a másolat Caladon-ban található. Menjünk Ashbury-be és beszéljünk a "Curse of T'sen Ang" szerzőjével. Ezután már mehetünk Caladon-ba.

További küldetés: 11. küldetés



## 11. Találjuk meg Mr. Victor Nisk-et.

Hol találjuk: Ashbury

Hogyan találjuk: Automatikus, miután beszélünk a "Curse of T'sen Ang" szerzőjével.

Szükséges: 10. küldetés

Megoldás: Menjünk a Nisk házba, Caladon-ban, aminek hollétének kiderítéséhez csak kérdezzük meg az embereket. Egyébként a temető közelében van. Beszéljünk Mrs. Nisk-vel, akitől megtudjuk, hogy Victor Nisk már meghalt, és a közeli temetőben ásták el. Menjünk a temetőbe, ássuk fel Victor sírját, ahol egy könyvet találunk a Rooseburgh ajándékboltból. Beszéljünk ismét Mrs. Nisk-vel, miután a térképen megjelenik Rooseburgh. Menjünk hát oda, és ássunk fel minden felásható sírt, hogy megtaláljuk a könyvet.

További küldetések: Caladon-i 1., 12. küldetés

Megjegyzés: Ahhoz, hogy használni tudjuk az ásót, a gyorselérési helyre (quick-slot) kell tennünk.

## 12. Derítsünk ki valamit M'in Garad-ról a Sötét elfek falujában és jelentsük az eredményt Raven-nek.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Beszéljünk Raven-nel, miután beszélünk az Ezüst hölggyel

Szükséges: 7. küldetés teljesítése

Megoldás: Teljesítsük a 8. küldetést és ott beszéljünk a nemes elffel. Vagy öljük meg vagy ne (inkább igen), majd menjünk vissza Raven-hez, beszéljünk az Ezüst hölgygel, és ismét Raven-nel.

További küldetés: 13. küldetés

Megjegyzés: Ezután a csapatba vehetjük Raven-t.



### 13. Találjuk meg Nasrudin-t.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 12. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk a Panarii templomba, Caladon-ba, és ott beszéljünk Alexanderrel, a főpappal. Miután beszélünk vele, menjünk be az ajtón, és ott beszéljünk a két alakkal. A gnóm pap Hadrian, aki megbíz egy küldetéssel (ld. Caladon mellékküldetéseknel). Ennek a küldetésnek a befejezése után térjünk vissza Alexanderhez, és árujunk el mindent, amit a katakombákban láttunk. Ne feledjük elolvasni a templom bejáratának közelében

lévő könyvet. Ha elolvastuk, akkor ismét beszéljünk Alexanderrel. Ezután el kell jutnunk Taranthoan-ba. Ehhez először találunk kell egy hajót, mert egyetlen kapitány sem olyan bátor, hogy elvigyen minket. Menjünk Black Root-ba, és itt megtalálhatjuk azt a kapitányt, aki az Isle of Despair-re is elvitt korábban. Beszéljünk vele, így megtudjuk, hogy elvesztette a hajóját egy kockajáték során. Ezután három dolgot tehetünk: vagy veszünk egy új hajót Black Root-ban, vagy szerencsejátékkal szerezzük vissza a hajót, vagy pedig fogadjuk el Stingy Pete küldetését, hogy megszerezzük a hajóját. A végeredményt illetően mindegy hogy jutunk hajóhoz, ám miután sikerült megszernünk egyet, vitorlázunk el Taranthoanba. Keressük meg a naplót a hordóban, a kikötéstől nem messze. Olvassuk el, amiből két helyet tudunk meg. Menjünk Land Brige felé a térképen, amíg egy házat nem találunk. Menjünk be, és ott beszéljünk az elffel.

További küldetések: Stingy Pete küldetés, 14. küldetés

### 14. Keressük meg a Vendigroth szerkezetet, és vigyük el Nasrudin-nak.

Hol találjuk: Nasrudin házában

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 13. teljesítése

Megoldás: Menjünk arra a helyre, amit Nasrudin mondott. Itt bejuthatunk a pusztaságra, ahol a félszerzettel beszélve megtudjuk Tulla helyét. Menjünk hát oda, és beszéljünk az örrel, hogy beengedjen. Menjünk be a kastélyszerű épületbe, ott fel a másodikra, ahol az igazgató vár minket. Mielőtt beléphetnénk, az őr szerint meg kell néznünk a Felvilágosodás falfestményét. Tegyük meg, és jegyezzük meg, majd beszéljünk az örrel, aki ezután beenged. Az igazgató elárulja a módját, hogy tudunk beszélni a tóban a szellemmel, akitől viszont a szerkezeetről tudunk meg dolgokat.

Vigyük el, ha megtaláltuk a szerkezetet Boragh gyűrűjéhez, és beszéljünk Nasrudin-nal, aki viszont elűz minket a Void-ba.

További küldetések: 15., 16. küldetés

Megjegyzés: Miután beléptünk Void-ba, többet nem jöhetünk vissza. Így először csináljunk meg minden más küldetést.

## 15. Találjuk ki a módját, hogy válaszoljon Pelojian szelleme a kérdéseinkre, amikor éjfélkor megjelenik.

Hol találjuk: Tulla

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 14. küldetés

Megoldás: Ez egy elég trükkös rész. Négy ház van, amelyeknek az ajtaja zárva. Ahhoz, hogy kinyíljanak a záruk, a város körül lévő gyűrűre egy meghatározott sorrendben kell lépniük. Most vezethet nyomra minket a Felvilágosodás falfestményén látott dolgok. Figyeljük meg, hogy a négy nagy kör ugyanaz, amit a ház falán láthattunk. Minden körnek négy különböző jele van, ami megegyezik egy másik körével. Nos ezekre a jelekre kell megfelelő sorrendben állnunk, hogy kinyíljon a zár. Ha helyesen csináltuk, akkor az ajtó nyitva áll (négy ajtó, négy kör). Szedjük össze minden könyvet mindegyik házban, valamint ne feledjük eltenni az amulettet az első teremből. Várjunk éjfélig, mikor a szellem megjelenik a tóban. Vegyük fel az amulettet, és lépünk azokra a jelekre a tó körül, amelyek világít, hogy beszélni tudjunk a szellemmel. Ezután menjünk arra helyre, ami megjelent a térképen. Keressük meg a járatot, és kutassuk át, így hamarosan megtaláljuk a Vendigroth szerkezetet.

További küldetés: 14. küldetés folytatása

## 16. Állítsuk meg Arronax-ot.

Hol találjuk: Rosebhorough, Boragh gyűrűjében

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 14. küldetés

Megoldás: Lépünk be a Void-ba, majd keressük meg a járatot. Odabent két harcost és egy lizard szellemét találjuk. Beszéljünk az őrral, mire ő beenged. Bent megtaláljuk Arronax-ot. Beszéljünk vele, így megtudjuk, hogy nem ő áll minden zűrzavar mögött, hanem Kerghan. Ezért meg kell ölnünk Kerghan-t. További küldetés: 17.

küldetés

Megjegyzés: Arronax csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk a módját, hogy kiszabadítsuk.

## 17. Intézzük el Kerghan-t.



Hol találjuk: a Void

Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: 16. küldetés

Megoldás: Menjünk az Arronax mögötti terembe. Ez két harcos által őrzött helyre vezet, akiket intézzünk el, és induljunk el a járaton. Fedezzük fel a kastélyt, mire megtaláljuk a törpéket. Beszéljünk közülük egygel, mire kiderül, hogy mi is történt a Fekete-hegységbeli klánnal. Valamint megtaláljuk Kerghan-t is, akivel ha beszélünk, kiderül a valódi ambíciója. Ezután küzdjünk meg vele. Ha eléggé megsérült már, egy regeneráló pajzsot varázsol magára. Most jól jön a Vendigroth szerkezet, amit használjunk rajta. Ezután már csak élveznünk kell a játék befejezését.

## II. Mellékküldetések

### A lezuhanás helye és Arbalah háza

**1. Charles Brahgo elátkozott szelleme könyörög, hogy öljük meg azt a papot, aki elátkozta a lelkét. A neve Arbalah. Meggyőződése, hogy ha megöljük Arbalah-t, akkor az átok elmúlik róla.**

Hol találjuk: A zuhanás helyszínén

Hogyan találjuk: Menjünk be a léghajó roncsától nem messze lévő barlangba, ahol megtaláljuk Brahgo tetemét. Beszéljünk a szellemével, és fogadjuk el az ajánlatát.

Megoldás: Öljük meg Arbalah-t a házában, a világtérképre érve könnyen megtaláljuk.

További küldetés: 2. küldetés

Megjegyzés: Ha az 1. és 2. küldetés jutalmát is meg akarjuk szerezni, akkor ne valljuk be, hogy hazudtunk Charles-nak, miután beszél a Fahikrus rezidenciáról.

**2. Arbalah visszautasítja Charles Brahgo követelését, hogy leszedi az átkot róla. Állítása szerint Brahgo és a társa Fahikrus megölték a családját és elloptak egy szent tárgyat tőle.**

Hol találjuk: Arbalah házában

Hogyan találjuk: Menjünk Arbalah házához, amit megtalálunk a világtérképen, és ahelyett, hogy megölnénk, beszéljünk vele arról ami történt, és ajánljuk fel neki, hogy visszaszerezzük a tárgyat neki.

Szükséges: Beszéljünk Charles Brahgo-val

Megoldás: Menjünk a Fahikrus rezidenciához, miután beszéltünk Charles-szal. Mikor beszélünk vele, nem nevezzük őt hazugnak, és utána mi hazudjunk neki.

Ezután a rezidencián beszéljünk vele, öljük meg vagy lopjuk el Fahikrustól a tárgyat. Majd vigyük vissza a tárgyat Arbalahnak.

Befejezve ezt a küldetést megölhetjük Arbalah-t, hogy aztán Charles-tól is megkapjuk a jutalmat. Mondjuk meg Charlesnak, hogy megöltük Arbalah-t, de a tárgyat ne! vigyük el hozzá.

Shrouded Hills

## 1. Ristrezze megkér minket, hogy találjunk neki egy kamerát vagy Bessie Toone néhány holmiját. Visszatérve hozzá, tőle tudunk meg információkat a P. Schlyter & Sons-ról.

Hol találjuk: Shrouded Hills, az általános boltban



Hogyan találjuk: Beszéljünk Ristrezze-zel és kérdezzük a P. Schlyter & Sons-ról. Fogadjuk el a felajánlott küldetést. Szükséges: Hogy meglegyen a GB gyűrű. Megoldás: A kamerát a zuhanás helyén megtaláljuk. A nő cipőit pedig a bányából szerezhethjük meg. Inkább ezt adjuk neki oda, habár nincs jelentősége melyiket választjuk.

## 2. Owens rendőr megkér minket, hogy távolítsuk el a tolvajokat a hídtól.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a templom előtt  
Hogyan találjuk: Beszéljünk Owens rendőrrel, akit a templom közelében

találunk

Szükséges: Ne teljesítsük a 3. küldetést

Megoldás: Egyszerűen öljük meg az összes tolvajt a hídnál.

Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadtuk, akkor nem teljesíthetjük a 3. küldetést, és ugyanez fordítva.

## 3. Hogy csatlakozzunk a tolvajokhoz, le kell rombolnunk a készülő híd építőanyagait.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a hídnál

Hogyan találjuk: Beszéljünk a tolvajokkal a hídnál, és kérdezzünk a másik lehetőségről, hogy tudunk átjutni a hídon.

Szükséges: Ne teljesítsük a 2. küldetést

Megoldás: Pusztítsuk el a fa építőanyagot a déli hídnál.

Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadtuk, akkor nem teljesíthetjük a 2. küldetést, és ugyanez fordítva.

## 4. Lloyd Gurloes azt akarja, hogy szerezzük neki néhány fajtiszta orkot.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a páncélnőknél

Hogyan találjuk: Beszéljünk Lloyd Gurloes-szel, a kováccsal.

Megoldás: Vigyünk néhány orkot neki, megtaláljuk őket a bányában.

Megjegyzés: Egy jó kis tört kapunk tőle.

## 5. Jongle Dunne megkér, hogy pusztítsuk el a város gőzmotorját.

Hol találjuk: Shrouded Hills, egy házban nem messze a banktól

Megoldás: A gőzmotort a templomban találjuk. Támadjuk meg (Alt+klikk) vagy használjunk dinamitot.

További küldetés: 6. küldetés



## 6. Jongle Dunne-nek el kell hozni egy csomagot Charles Dolan-tól, aki kereskedő Dernholmban.

Hol találjuk: Shrouded Hills, egy házban nem messze a banktól

Megoldás: Menjünk Dernholmba, és keressük meg az általános boltot. Beszéljünk a bent lévő emberrel Jongle Dunne-ről, mire ideadja nekünk a csomagot. Vagy el is lophatjuk tőle.

## 7. Jacob Bens Shrouded Hills-ben azt kéri tőlünk, hogy lopjuk el számára a helyi bányásztársaság bérjegyzékét a bank széfjéből.

Hol találjuk: Shrouded Hills, az ivóban  
Hogyan találjuk: Beszéljünk Jacob Bens-szel az ivóban.

Megoldás: Valamilyen módon meg kell szerezni a kulcsot a bank őrétől. Vagy lopjuk el tőle, vagy pedig öljük meg. De ha megöljük a nőt, akkor egy csomó ör fog ránk támadni. Ha megszereztük, vigyük el a jegyzéket Jacob-nak.



## 8. Ha utazásaink során megtaláltuk az ősi elf N'Tala amulettet, akkor Graylin jó pénzt fizet, ha elvisszük neki.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a gyógynövény boltban.

Hogyan találjuk: Beszéljünk Graylin-nel a boltban.

Megoldás: Az N'Tala amulettet az egyik elf viseli Stillwater-ben. Szerezzük meg tőle, és vigyük el Graylin-nek. Ekkor megtudhatjuk tőle Quintara helyét.

Megjegyzés: Ez és a Pelt küldetés (ld. Stillwater mellékküldetéseként) által tudhatjuk meg Quintara fekvését a térképen. Elég hozzá az egyik, vagy mind a kettőt is teljesíthetjük.

## 9. Percival Toone megkér minket, hogy szabadítsuk ki az édesanyja szellemét.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a házban közel a bányához

Hogyan találjuk: Beszéljünk Percival Toone-nal.

Megoldás: Menjünk a bányába, és a járatok felfedezése során megtaláljuk a szellemet (itt találjuk Toone cipőjét is). Beszéljünk a szellemmel, hogy megemlítsen Sarah-t. Majd társalogjunk ismét Percival-lal a testvéréről, és jussunk el Dernholmba. Beszéljünk Sarah Toone-nal, majd találjuk meg a fickót, akié a bánya (a címe: 11 Lion Head Circle). Menjünk el Tarantba, és a cím alapján keressük meg a fickót, majd próbáljuk megszerezni tőle az okiratot, amit vigyünk el vagy Sarah-nak, vagy Percival-nak.

További küldetés: Dernholm-i küldetés 1.

## 10. Doc Roberts megkér minket, hogy segítsünk neki megakadályozni a küszöbön álló bankrablást.

Hol találjuk: Shrouded Hills, az általános bolt közelében

Hogyan találjuk: beszéljünk Doc Roberts-szel

Megoldás: Találkozzunk vele a bank előtt, és akkor csatlakozik hozzánk. Ügyeljünk rá, hogy ne túl sok időt máskáljunk vele, mert akkor faképnél hagy, és nem tudjuk befejezni ezt a küldetést. Intézzük el az összes bankrablót, majd randizzunk vele a bank előtt a jutalomért.

Megjegyzés: Csak akkor kér meg minket, ha mágusok, technológusok, vagy a kettő keveréke vagyunk. Mágusként egy kardot, technológusként egy revolvert, míg keverékként egy fejszét kapunk tőle.

## 11. Owens rendőr megkér, hogy javítsuk meg a város gőzgépét.

Hol találjuk: Shrouded Hills, a templom előtt

Hogyan találjuk: Beszéljünk Owens-szel

Szükséges: 5. küldetés teljesítése

Megoldás: Keressük meg a tartozékokat a Toone bányában, majd vigyük el Owens-nek.

## Derholm

### 1. Sarah Toone megkér, hogy segítsünk visszaszerezni Bessie Toone tulajdonjogát a bányára.

Hol találjuk: Derholm, az egyik házban középtájon

Hogyan találjuk: Beszéljünk Sarah Toone-nal

Szükséges: A Shrouded Hills-i 9. küldetés és már beszélünk kellett Percival-lal és a szellemmel.

Megoldás: Miután megszereztük az okiratot, vigyük vissza neki.

Megjegyzés: Ha Sarah-nak visszük vissza az okiratot, akkor egy mágikus kardot kapunk tőle, míg Percival-tól pénzt kapunk.

### 2. Gladys azt kívánja, hogy találjuk meg neki a gyűrűjét.

Hol találjuk: Derholm, egy házban a nyugati sarokban.

Hogyan találjuk: Beszéljünk Gladys-szal és ajánljuk fel a segítségünket.

Megoldás: Keressük meg a hölgy fiának barátját és próbáljunk meg beszélni vele a gyűrűről.

Nos, mivel nem akarja visszaadni, el kell lopnunk tőle, vagy pedig meg kell ölnünk.

Megjegyzés: Mikor visszavittük Gladys-nak a gyűrűt, mondjuk neki azt, hogy a fickó nekünk adta a gyűrűt.

### 3. Praetor király megkér minket, hogy gyűjtsük be neki az adót Black Root-ból.

Hol találjuk: Derholm-i palota

Hogyan találjuk: Beszéljünk Praetor királlyal.

Megoldás: Menjünk Black Root-ba, és beszéljünk a polgármesterrel. Ő azt mondja, hogy már Tarant-hoz tartoznak. Vagy megöljük, vagy pedig ellophatjuk tőle a szükséges adót.

## Black Root

### 1. Black Root polgármestere megkér minket, hogy keressük meg irodájának jelvényét, egy ünnepi ezüst tört, amit egy tolvajbanda ellopt.

Hol találjuk: Black Root, a polgármester házában

Hogyan találjuk: Beszéljünk a polgármesterrel

Megoldás: Követve az utat menjünk a város nyugati részébe. Végül





megtaláljuk a tolvajok táborát. Beszéljünk a vezérrel (az elf), és vagy fogadjunk el két küldetést, vagy vegyük meg tőle.  
További küldetések: küldetés 2. vagy 3.

## **2. D'ak Taan, a tolvaj azt akarja, hogy raboljuk el a varázsló kincsét. Ha sikeresen véghezvisszük, akkor ideadja nekünk a Black Root-ban elrabolt dolgokat.**

Hol találjuk: Black Root, a tolvajok tábora  
Hogyan találjuk: Beszéljünk D'ak Taan-nal  
Szükséges: 1. küldetés

Megoldás: A varázsló házát megtaláljuk Arthur háza mellett, ami egészen délen van a városban. Lopjuk el a kis szobrot a ládából, vagy beszéljük rá a varázslót, hogy adja nekünk.

Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadjuk, akkor már nem teljesíthetjük a 3. küldetést, és ugyanez fordítva.

## **3. D'ak Taan, a tolvaj megkér, hogy szerezzünk neki mérget Gronwalde-től. Ha sikerül, ideadja nekünk az ellopott tárgyakat.**

Hol találjuk: Black Root, tolvajok tábora  
Hogyan találjuk: Beszéljünk D'ak Taan-nal  
Szükséges: 1. küldetés

Megoldás: Gronwalde a kovácsműhely közelében él. Beszéljünk vele, és füllentsünk az ogre méretű patkányokról vagy lopjuk el tőle a mérget.

Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadjuk, akkor már nem teljesíthetjük a 2. küldetést, és ugyanez fordítva.

## **4. Mrs. Cameron megkér minket, hogy találjuk meg a fiát, Liam-ot.**

Hol találjuk: Black Root, Mrs. Cameron házában  
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Cameron-nal

Megoldás: Menjünk Liam műhelyébe a világtérképen, és kutassuk át a szekrényt, valamint a ládát, amiben megtaláljuk a naplóját. Olvassuk el, hogy találjunk valami nyomot, mi is történt. Ne feledjük elrakni a tekercset sem.

További küldetés: 5. küldetés

## **5. Pusztítsuk el a portált, amiről Liam Cameron naplójában olvashattunk.**

Hol találjuk: Liam műhelyében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Cameron-nal, miután megtaláltuk a naplót  
Szükséges: a 4. küldetés és a tekercs Liam műhelyéből

Megoldás: Kövessük a Liam műhelyének közelében lévő utat, és kis idő múlva megtaláljuk Liam holttestét. Nem messze a testtől, láthatunk egy portált. Használjuk a tekercset, hogy elpusztítsuk a portált. Ezután minden lény meghal a portál közelében.

## **6. Egy különös félszerzet egy ősi játékot akar játszani velünk.**

Hol találjuk: Black Root, a polgármester házához közel a parton

Hogyan találjuk: Beszéljünk a meztelen félszerzettel

Megoldás: A megfelelő sorrendben kell beszéljünk a félszerzettel. Először a parton, közel a

polgármester házához, aztán a város nyugati részén, közel a tolvajok táborához, végül pedig a kökör közepén. Helyesen válaszoljunk a kérdésekre, különben veszítünk. A helyes válaszok (sorrendben): Clock, Spring, Fire.

Megjegyzés: Egy misztikus drágakövet kapunk tőle.

## Tarant

### 1. Derítsük ki Wilhemina végzetét, aki Jared, az őr barátnője.

Hol találjuk: A Tarant állomáson

Hogyan találjuk: Beszéljünk az egyik őrrrel

Szükséges: Legyen nálunk egy jegyzet Wilhemina-tól

Megoldás: Wilhemina jegyzetét megtaláljuk a lezuhant léghajónál, az egyik testnél. Vigyük el a jegyzetet az őrnek, és már meg is oldottuk a küldetést.

További küldetés: 2. küldetés

### 2. Jared, az őr megkér minket, hogy menjünk el a kőműveshez, ami a Mulligan Bone Alley és az East End sugárút sarkánál van Tarant-ban, és bízunk meg egy sírkő készítésével Wilhemina-nak.

Hol találjuk: A Tarant állomáson

Hogyan találjuk: Beszéljünk Jared-del, az őrrrel

Szükséges: 1. küldetés

Megoldás: Menjünk a kőműveshez, beszéljünk vele, és már végeztünk is ezzel a küldetéssel.

### 3. Mathew Jameson azt akarja, hogy szerezzük vissza neki az esküvői gyűrűt a csatornából.

Hol találjuk: Tarant-ban, közel a

csatornához a Devonshire útnál

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mathew Jameson-nal

Megoldás: Menjünk le a csatornába, és az első elágazásnál ha lemegyünk, akkor megtaláljuk.

### 4. Madam Lil megkér, hogy szerezzük vissza neki Cassie nyakláncát Mr. Mooreland házából, ami Devonshire út 46. szám alatt található.

Hol találjuk: Tarant-ban, Madam Lil házában, közel a dokkhoz

Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel, és kérdezzünk a lányról

Megoldás: Menjünk a Devonshire út 46. szám alá, és beszéljünk a házvezetőnővel. Vagy fizessünk neki, vagy „beszéljük” rá, hogy adja nekünk a nyakláncot. Ha megvan, akkor vigyük vissza Madam Lil-nek.

További küldetés: 5. küldetés

Megjegyzés: Ha nővel vagyunk, akkor választhatunk a lány és 100 arany közül.

### 5. Mr. Langley tartozik 400 érmevel Madam Lil-nek. Gyűjtsük be tőle, és vigyük el Lil-



**nek.** Mr. Langley az ajtónálló a Bridesdale ivóban.

Hol találjuk: Madam Lil házában, közel a dokkhoz

Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel

Szükséges: a 4. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk az ivóhoz, ami előtt egy gnóm áll, és beszéljünk vele. Hosszas beszéd után megígéri, hogy ad nekünk 500-at, ha visszajövünk 5 nap múlva. Tehát várjunk 5 napot, majd térjünk vissza hozzá a pénzéért.

További küldetés: 6. küldetés

Megjegyzés: Ugyanaz, mint a 4. küldetésnél.

**6. Madam Lil megkér minket, hogy vigyünk el egy ajándékot Mrs. Halster-nek, aki Devonshire út 48. szám alatt lakik. Azt kell neki mondanunk, hogy a férjétől van az ajándék.**

Hol találjuk: Madam Lil házában, közel a dokkhoz

Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel

Szükséges: az 5. küldetés teljesítése

Megoldás: Csak vigyünk el az ajándékot Mrs. Halster-nek, és automatikusan úgy tegyünk, mintha házhoz szállító fiúk lennénk.

További küldetés: 7. küldetés

Megjegyzés: Ugyanaz, mint a 4. küldetésnél, csak ez éppen akkor, ha férfi a karakterünk.

Ha fickóval vagyunk, akkor azonnal megkapjuk a 7. küldetést.

**7. Madam Lil megkér, hogy derítsük ki a hollétét a Szépség medáljának.**

**Hol találjuk: Madam Lil házában**

Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel

Szükséges: a 6. küldetés teljesítése-ha férfi, az 5.-ha nő

Megoldás: Egy ládában bukkanhatunk rá bárhol a világtérképen, vagy az egyik város boltjában.

**8. Beszéljünk Mr. Wellington-nal, hogy beléphessünk a Wellington Gentlemen Club-ba.**

Hol találjuk: Wellington Gentlemen Club

Hogyan találjuk: Beszéljünk az örrel

Szükséges: Ha nővel vagyunk

Megoldás: Menjünk az okmányirodába, és kérdezzük ki erről a népszámláló hölgyet. Ezután beszéljünk Mr. Wellington-nal. Vagy fogadjuk el az ajánlatát, vagy öljük meg, vagy pedig lopjuk el tőle a szükséges iratot.

További küldetés: 9. küldetés

**9. Egy különös ember a Wellington-ban azt akarja, hogy vigyünk el egy iratot a Low Dervish házsor 36. szám alá.**

Hol találjuk: Wellington Gentleman Club

Hogyan találjuk: Beszéljünk a sötét elf Nobel-lel





Szükséges: be kell jutnunk a Wellington Club-ba.

Megoldás: Csak vigyük el a levelet a megadott címre.

Megjegyzés: Ha megnézzük az iratot, láthatjuk rajta a „57 Mulligan Bone Alley” írást.

## **10. Mr. Plough arra kér, hogy a dokkknál lévő raktárait szabadítsuk meg a patkányoktól.**

Hol találjuk: A dokkok közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mr. Plough-gal, aki a raktár előtt áll

Megoldás: Először menjünk abba a raktárba, ami nyitva van, tisztítsuk meg a patkányoktól, szerezzük meg a kulcsot, majd a kulccsal nyissuk ki a másikat, és azt is tisztítsuk meg.

## **11. Mrs. Evelyn Garringsburg megkér, hogy találjuk meg neki az ellopott festményét, a Pizzaro által készített „Kerghan and Persephone”-t.**

Hol találjuk: a Devonshire úton

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Evelyn a Devonshire úton

Megoldás: Most felhasználhatjuk a 9. küldetésben kapott iratot, de a címzett egész biztosan megöl minket, ha elolvastuk. A másik mód a 12. küldetésben leírtak szerint. Egyébként a képet megtaláljuk a Mulligan Bone Alley 57. szám alatt.

További küldetés: 13. küldetés

## **12. Madame Toussade megkér, hogy vigyük el a kristálygömbjét Delores Boston-nak.**

Hol találjuk: Madam Lil helye mellett

Hogyan találjuk: Beszéljünk Madame Toussade-del és kérdezzünk a festményről.

Szükséges: 11. küldetés

Megoldás: Vigyük el a kristályt Delores Boston-nak, akinek a háza az állomás közelében, a Tarant-i újság irodája mellett található. Térjünk vissza Madame Toussade-hoz, aki ekkor megmondja, hogy hol a festmény.

Megjegyzés: Ha befejezzük ezt a küldetést, akkor nem tudjuk a 13. küldetést, és ugyanez fordítva.

## **13. Delores Boston arra kér, hogy lopjuk el Madam Toussade kristálygömbjét.**

Hol találjuk: Az állomás közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Delores Boston-nal és kérdezzünk az üzletről

Megoldás: Lopjuk el a kristálygömböt, ez elég nyilvánvaló.

Megjegyzés: Ha teljesítjük ezt a küldetést, akkor nem lehet a 12. küldetést, és fordítva.

## **14. Mr. Wright, a szerkesztő szívességet kér, hogy vigyük el a fizetési okmányt Mrs. Halster-nek, aki Devonshire és a Vermillion út sarkánál található.**

Hol találjuk: Az újság irodájában

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mr. Wright-tal

Megoldás: Beszéljünk Mrs. Halster-rel a fizetési okmányról. Majd térjünk vissza a fizetségért.

## 15. Thom Grak, egy eléggé kedélyes félork megkér, hogy találjuk meg Sir Matt de Cesare-t.

Hol találjuk: A park állomásnál

Hogyan találjuk: Beszéljünk Thom Grak-kal

Megoldás: Keressük meg Sir Matt de Cesare-t a Wellington Gentlemen Club-ban, és beszéljünk vele.

További küldetés: 16. küldetés

## 16. Sir Matt de Cesare arra kér, hogy keressük meg neki a Ren'ar sziámi ikrek koponyáit, és vigyük el neki. Úgy hiszi, hogy valamelyik tarant-i raktárban lehet.

Hol találjuk: Wellington Gentlemen Club

Hogyan találjuk: Beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel

Szükséges: 15. küldetés

Megoldás: A raktár, amiről beszélt Mr. Plough raktárai közelében található. Az épületben egy ogre őrt és egy vérpatkányt is találunk, akik igen szívósak. Ha sikerült elintéznünk őket, kutassuk át a hordós és a konténeret, hogy megszerezzük a koponyákat. Ezután beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel.

Kapcsolódó küldetés: 17. küldetés

## 17. Meg kell keresnünk Arthur Tyron-t, és el kell vinnünk neki a koponyákat, amik bizonyítékul szolgálnak egy nagy összeesküvésre. A legutolsó ismert címe Black Root-ban volt.

Hol találjuk: Az úton a Wellington Gentlemen Club közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel, mikor visszavisszük a koponyákat

Szükséges: A 17. küldetés teljesítése

Megoldás: Menjünk Black Root-ba, ahol Arthur háza délen található. Itt találunk egy iratot, amit miután elolvastunk, vigyünk el Sir Matt de Cesare, Tarant-ba. Menjünk Caladon-hoz, akinek a háza a második gyilkosság közelében van. Vigyünk el neki a koponyákat, és beszéljünk vele.

## 18. Találjunk megoldást Bates-nek, a gyárában lévő szabotázsproblémákra. A gyárat megleljük a Ten Hands Alley végén, és a szabotőrök állítólag kevéssel éjjel után szoktak lecsapni.

Hol találjuk: Bates háza előtt

Hogyan találjuk: Beszéljünk ott az őrrrel

Szükséges: Teljesítsük a 2. fő küldetést

Megoldás: Menjünk be a gyárba a hátsó bejáraton, és várjunk éjjelig. A banditák be fognak teleportálni. Ekkor intézzük el őket, majd térjünk vissza reggel az őrhöz.

Megjegyzés: Ha elvállaljuk ezt a küldetést, akkor nem teljesíthetjük a 19. küldetést.

## 19. Cedric Appleby bevisz Bates házába, ha tönkretesszük Bates új gőzgépének prototípusát a gyárában. A gyárat megtaláljuk Ten Hands Alley végén.

Hol találjuk: Cedric Appleby házában



Hogyan találjuk: Beszéljünk Appleby-vel

Szükséges: A tolvajcéh tagjainak kell lennünk

Megoldás: Menjünk be a gyárba, és pusztítsuk el a gépet

## **20. Mrs. Cassandra Pettibone arra kér, hogy lopjuk el az elf sírkövet az új katakombából.**

Hol találjuk: Tarant, a Kessington Bridge Station közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk az elegáns ruhát viselő hölgygel

Megoldás: Menjünk az elf katakombákhoz a térképen. Néhány sötét elf várakozik a bejáratnál. Ha elfel vagyunk, akkor elkerülhetjük a velük való harcot, de minden más fajút meg fognak támadni, így öljük meg őket. Kutassuk át a katakombákat, néhány jó cuccot találhatunk. De ne feledjünk elegendő helyet hagyni az inventory-ban a sírkőnek.

További küldetés: 1. küldetés tolvajként

Megjegyzés: Ezt a küldetést teljesítve választhatunk, hogy csatlakozunk-e a tolvajcéhhez, vagy sem.

## **21. Edward Willoughsby megkér, győzzük meg Farad király tanácsadóit, hogy Caladon csatlakozik az Egységes Királysághoz.**

Hol találjuk: Tarant, az okmányirodában

Hogyan találjuk: Beszéljünk Willoughsby-vel

Szükséges: Magas meggyőző képzettség

Megoldás: ?

További küldetés: 22. küldetés

## **22. Heinrich Jenks azt akarja, hogy öljük meg Farad királyt.**

Hol találjuk: Tarant, okmányiroda

Hogyan találjuk: Kedvesen beszéljünk

Heinrich-vel

Szükséges: 21. küldetés

Megoldás: Menjünk Caladon dokkjához, és a közelben találunk egy faladát, ahol egy törpe vár ránk. Beszéljünk vele, és menjünk

be a ládába, ahol a konyhában lévő emberrel beszéljünk. Ő ad nekünk egy kulcsot, amivel bejuthatunk a palotába. Kutassuk át a palotát, amíg egy törpe és két ogre őrt nem találunk. Öljük meg őket, és vegyünk el a törpétől a király terméhez való kulcsot. Öljük meg a királyt.

Megjegyzés: Ha megöljük a királyt, akkor elszűrtük a 21. küldetést, valamint Caladon egész városa ellenséges lesz velünk szemben.



## **23. Sebastian megkér, hogy öljük meg Darien Mog-ot. Ha visszatérünk, akkor ő is segít a mi saját küldetésünkben.**

Hol találjuk: Tarant, a Kazánnál (Boil)

Hogyan találjuk: Beszéljünk Willoughsby-vel, aztán Sebastian-nal a Kazán bájában

Megoldás: Darien Mog ugyanazon az oldalon lakik, ahol a bár is van. Menjünk be a házába, vagy a bejárat ajtótól kezdve küzdjük át magunkat, vagy a csatornából jussunk be. Végül öljük meg Darien-t.

További küldetés: 24. küldetés



## 24. Sebastian megkér, hogy öljük meg Pollock-ot. Visszatérve ő is segít a küldetésünkben.

Hol találjuk: Tarant, a Kazán

Hogyan találjuk: Beszéljünk Sebastian-nal

Szükséges: 23. küldetés

Megoldás: Pollock-ot a Kazán másik oldalán találjuk meg, ahol intézzük el.



Stillwater Village

### 1. Brigitte, Stillwater papnője megbíz minket azzal a feladattal, hogy találjuk meg az istennőjének, Geshtianna-nak ellopott bálványát.

Hol találjuk: Stillwater, a templomban

Hogyan találjuk: beszéljünk Brigitte-tel. A kinti oltár közelében álldogál.

Megoldás: A házban kicsit délre a várostól megtaláljuk a bálványt. Vagy lopjuk el a kulcsot, öljük meg, vagy beszéljük rá, hogy hozzájussunk a bálványhoz.

Megjegyzés: Kapunk egy áldást

### 2. Richard Leeks, a Stillwater-i kovács megkér, hogy találjuk meg a barátját, Cyrus-t.

Hol találjuk: Stillwater, kovácsműhely

Hogyan találjuk: Beszéljünk Richard-dal

Megoldás: Menjünk a város északnyugati részébe. Itt találunk egy különálló házat, s habár senki sincs odabent, de egy óriási lény lábnyomát megjelöljük. Kövessük a nyomokat a barlangba, ahol megtaláljuk a börtönbe zárt Cyrus-t. Szerezzük meg a kulcsot a lénytől, és szabadítsuk ki. Térjünk vissza Richard-hoz, hogy jelentsünk neki.

### 3. Gildor Nightwalk 1500 érmét fizet nekünk, ha átjutunk a halál szörnyeinek, és visszavisszük neki a nagy rubint.

Hol találjuk: Stillwater, a félszerzetes házban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Gildor-ral

Megoldás: Menjünk arra a helyre, ami a térképen megjelent. Ott szerezzük meg a rubint, és vigyük vissza neki. Portyázhatunk (prowling) is, ha elég magas ez a képzettségünk, vagy megölhetjük a szörnyeket, hogy némi exp-hez jussunk.

### 4. Myrth arra kér, hogy szerezzük meg a Stillwater-i óriás bőrét, cserébe Quintara fekvéséért.

Hol találjuk: Stillwater, egy házban, ahol elf van

Hogyan találjuk: Beszéljünk Myrth-tel

Szükséges: 7. fő küldetés elfogadása

Megoldás: Vagy öljük meg a szörnyet, vagy pedig lopjuk el a bőrt a Tarant-i múzeumból.

Ahhoz, hogy megkapjuk ezt a küldetést, Myrth feltesz egy kérdést, amire ne válaszoljunk addig, amíg meg nem jelenik ez a választás: „I say I don't mind you asked, but I don't say to answer”.

További küldetés: 5. küldetés

Megjegyzés: Ha közvetlenül Tarant-ból hozzuk el neki a bőrt, akkor nem kapjuk meg az 5. küldetést.

## 5. Fogjuk el a Stillwater-i óriást.

Hol találjuk: Stillwater, egy északkeleti házban

Hogyan találjuk: Beszéljünk a házban lévő személlyel

Szükséges: A 4. küldetés elfogadása

Megoldás: Menjünk a férfi által mutatott barlangba, és fogjuk el ott a kék nyulat. Ezután megkér, hogy ezt vigyük el a zoológushoz.

Megjegyzés: Ha teljesítettük a 4. küldetést, akkor ez a küldetés nem lesz elérhető számunkra.

## Ashbury

### 1. Geoffrey Tarroland-Ashe arra kér, hogy segítsünk neki megoldani az Ashbury-i temető rejtélyét.

Hol találjuk: Ashbury, a temető előtt

Hogyan találjuk: Beszéljünk Geoffrey-vel

Megoldás: Menjünk a temetőbe, majd tovább a járaton, amíg el nem jutunk a zombikkal teli terembe. A terem közepén találunk egy drágakövet, amit vigyünk el Geoffrey-nek.

Megjegyzés: A sírokon kívüli zombi újra és újra feltámad, amiből némi exp-t szerezhetünk. Emellett lehetőség van rá, hogy Geoffrey-t felvegyük a csapatba.

### 2. Egy Theodore nevű fickó megkér, hogy szerezzük vissza neki a „technológiailag feljavított” páncélját az Ashbury-i tudóstól.

Hol találjuk: Ashbury, a 3 x 2 házak közelében, vagy pedig valamelyikben

Hogyan találjuk: Beszéljünk Theodore-ral

Megoldás: A tudós háza Theodore háza mellett van, vagy pedig ott, ahol Theodore nap közben tartózkodik. A házban intézzük el a „lényt”, és menjünk le a csapóajtón. Odalent egy robot támad ránk, amit elég nehéz elintézni, vagy pedig jó portyázás (prowling) kell hozzá. Az is megoldás, hogy amikor leértünk egy dinamitot teszünk le, felmegyünk, és megvárjuk, amíg elintézi a robotot. Keressük meg a páncélt, valamint a vázlatot.

### 3. Öljük meg a három vaddisznót, amelyek megeszik Theo Brightstart kukoricatermését..

Hol találjuk: Ashbury, a farmhoz közeli házban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Brightstarttal

Megoldás: Csak öljük meg a 3 disznót, amik azon a farmon vannak, ahol nincsenek nagy kövek.

További küldetés: 4. küldetés

### 4. Vigyük el az öt nagy követ Theo Brightstart földjéről.

Hol találjuk: Ashbury, a farmhoz közeli házban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Brightstarttal



Szükséges: 3. küldetés

Megoldás: Vigyük el az öt követ a tárolóhoz.

Megjegyzés: Legalább 10-es erőnk kell legyen ahhoz, hogy el tudjuk vinni a legnehezebb követ (5000).

## 5. Ashbury polgármestere megengedi, hogy válaszoljunk az esti városi tanács találkozásán a feltett kérdésekre. A válaszoknak minél több embernek kell tetszeni.

Hol találjuk: Ashbury, városháza

Hogyan találjuk: Beszéljünk a polgármesterrel

Szükséges: Meggyőzés (persuasion) képzettség

Megoldás: Menjünk be a városházába, és fel a dobogóra. Helyesen válaszoljunk a feltett kérdésekre, és már teljesítettük is a küldetést.

## Isle of Despair

### 1. A város őre a szigeten megkér, hogy öljük meg a varázslatos szörnyet.

Hol találjuk: Isle of Despair, a város bejáratánál

Hogyan találjuk: Beszéljünk az őrral

Megoldás: A szörnyet a várostól északra találjuk meg, ha átkelünk a vízen. Keressünk lányomokat, majd kövessük őket, míg meg nem találjuk a szörnyet. Öljük meg, és térjünk vissza a jutalomért.

### 2. Cynthia Boggs a segítségünket kéri, a sziget táborából való szökésben.

Hol találjuk: Isle of Despair, a városban

Hogyan találjuk: Beszéljünk az egyetlen nővel

Megoldás: Először menjünk a nők táborába úgy, hogy viseljük azt a tárgyat, amit Cynthia adott nekünk, különben megtámadnak minket. Beszéljünk a vezérrel, aki megkér, hogy segítsünk akkor Cynthia-nak a szökésben. Térjünk vissza Cynthia-hoz, és segítsünk neki a városból való kijutásban. Menjünk a táborba, és Cynthia elbűcsúzik tőlünk.

### 3. Norian megkér, hogy vigyünk el néhány dolgot egy Maximillian nevű férfinak.

Hol találjuk: Isle of Despair, a városban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Norian-nel, aki a bejáratához közeli házban lakik

Megoldás: Beszéljünk Maximillian-nel a házában, ahová a világtérképen juthatunk el. Ő ad nekünk egy jegyzetet, amit vigyünk el Norian-nek.

### 4. Jones azt akarja, hogy szedjünk össze néhány dolgot az Árnyék-partról (Shade Beach). Hogyha tetszenek neki, akkor cserébe egy különös fegyvert ad nekünk.

Hol találjuk: Isle of Despair, a városban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Jones-szal

Megoldás: Menjünk az Árnyék-partra a világtérképen, és szedjünk össze mindent, amit találunk. Cseréljük el az ősi felszerelést a fegyverért.



## 5. Keressük meg a Cumbria-i Warner Pel Dar-t, és mondjuk el neki, hogy Maximillian még mindig a Kétségbeesés-szigeten él.

Hol találjuk: Isle of Despair, Maximillian házában

Hogyan találjuk: Beszéljünk Maximillian-nel és kérdezzünk a történetéről

Megoldás: Menjünk Dernholm-ba, és beszéljünk Pel Dar nevű nővel. Ekkor kiderül, hogy Warner már meghalt, és a hölgy a lánya. Kérdezzük ki Cumbria történetéről. Félbe kell szakítanunk, hogy beszéljen Maximillian-ról.

## 6. Mondjuk el a Kerék-klánnak Tharvald tartózkodási helyét a Kétségbeesés-szigeten.

Hol találjuk: Isle of Despair, a városban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Tharvald-dal a vezér házában

Szükséges: beszéljünk neki a Fekete-hegységbeli klánokról

Megoldás: A Kerék-klánnál a királynak beszéljünk Tharvald-ról.



## 7. Találjuk meg a "The Hands" című könyvet.

Hol találjuk: Isle of Despair, a városban

Hogyan találjuk: Beszéljünk a vezér háza előtti ogréval

Szükséges: Meggyőzés (persuasion) képzettség

Megoldás: A könyvet megtaláljuk a minket idehozó hajótól nem messze lévő ládában. Vigyük el az ogrének.

## Qintara

### 1. Mr. Winde arra kér, bizonyosodjunk meg róla, hogy az eltűnt elf vadász úton van hazafelé.

Hol találjuk: Qintara, a bejárat közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Winde-vel

Megoldás: Menjünk a Bedokaan településre és beszéljünk a vezérrel, akinek kék a bőre. Ezután vagy az ő küldetését teljesítjük, vagy intézzük el az egész falut.

További küldetés: 2. küldetés

Megjegyzés: Ha elintézzük az egész falut, akkor egyikükönél találunk egy kötelet, amivel ki tudjuk szabadítani az elfet.

### 2. Öljük meg a vadászokat Kan Kerai-nek.

Hol találjuk: A Bedokaan faluban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Kan Kerai-vel, a vezérrel

Szükséges: 1. küldetés

Megoldás: Öljük meg minden vadászt a táborukban.

Megjegyzés: A vadászok felajánlanak 1000 aranyat cserébe a Bedokaan falu helyéért. Ha eláruljuk, akkor az 1. és 2. küldetést nem teljesíthetjük.

3. Swyft arra kér, hogy vigyük el őt biztonságban Tarant-ba.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Beszéljünk Swyft-tel

Megoldás: Csak vigyük el őt Tarant-ba.

4. Ellumnya megkér, hogy szerezzünk neki némi mithrillt a Kerék-klán barlangjaiból.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Beszéljünk Ellumnya-val



Megoldás: Menjünk a Kerék-klánhoz, és kutassuk át a szörnyekkel teli járatokat, hogy megszerezzük a mithrillt, amit vigyünk aztán vissza Ellumnya-nak.

5. Távolítsuk el az embereket a Falcon's Ache-ből.

Hol találjuk: Qintara, az átjáró közelében

Hogyan találjuk: Beszéljünk Raven-nel, az elf hercegnővel

Megoldás: Menjünk Falchon's Ache-be, és ott beszéljünk a megfigyelők vezetőjével.

Ha elég magas a karizmánk és meggyőzésünk (persuasion), könnyen el

tudjuk őket tüntetni innen. Megemlítve Bates nevét, hasonló lesz az eredmény. Ha nem sikerül, akkor eresszük rá a kutyát, és mi szaladjunk el, aminek habár az lesz a vége, hogy meghalnak, de a végeredményt illetően ez mindegy.

Megjegyzés: Mi nem harcolhatunk a Falchon's Ache-ben, különben egy erős mágia elpusztít minket.

6. Whyper megkér, hogy gyűjtsünk be némi esszenciát a ritka Vol'ars Wisp-ből.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Beszéljünk Whyper-rel

Megoldás: Kutassuk át a Fénysugár erdőt (Glimmering Forest), míg meg nem találjuk a kék szörnyet. Intézzük el, és vigyük el az esszenciát Whyper-nek. Ha nem akarunk mászkálni a világtérképen, akkor elmehetünk a Régi lagúnába (Old Lagoon), és ott öljük meg a Vol'ar Wisp-et, hogy begyűjthessük az esszenciát.

7. Biztosítsuk Jarmond szabadon engedését azzal, hogy megtaláljuk Wrath gyilkosát.

Hol találjuk: Qintara

Hogyan találjuk: Beszéljünk Jarmond-dal, az őrrrel, megtaláljuk a halott testet

Megoldás: Vegyük magunkhoz az üveget a halott testtől, ezután menjünk abba a házba, ahol a zárt váza van (Ellumnya házának közelében). Várjunk estig, és nyissuk ki a vázát.

Egy üres fiolát találunk benne, amit vigyünk el az őrnek, vagy pedig mutassuk meg annak a hölgynek, aki itt lakik. Ha van meggyőzés (persuasion) képzettségünk, akkor a nő elmondja a helyet, ahol Wrath öngyilkos lett. Mondjuk el az őröknek, és bár nem csak mi szabadítjuk ki Jarmond-ot, de féláron vehetünk italokat.

Megjegyzés: Miután teljesítettük ezt a küldetést, Jarmond-ot bevehetjük a csapatba.

## Caladon

### 1. Lillian Misk megkér, derítsük ki, hogy ki volt az, aki felfedte a „Horror Among the Dark

Elves” – ami a férjéé volt – tulajdonosáról az információkat.

Hol találjuk: Caladon, a Misk házban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Misk-vel

Megoldás: Keressük meg az útlevelet, ami a Misk ház egyik katedrójában van. Menjünk abba a házba, amit az útlevéiben tüntettek fel. Vegyük magunkhoz a ládából a jegyzetet.

Menjünk Tarant-ba, ott az okmányirodában kérdezzünk arról a személyről, akiről a jegyzetben írnak. Beszéljünk ezzel az emberrel, miután megtudtuk a címét. Menjünk vissza Mrs. Misk-hez, és számoljunk be a megtudtakról.

### 2. Arthur Tyron-nak szerezzünk bizonyítékot arra, hogy félogrékat „tenyésztenek” a „Félogre- szigeten”.

Hol találjuk: Caladon, Arthur Tyron háza

Hogyan találjuk: Beszéljünk Arthur Tyron-nal

Szükséges: Tarant-i 17. küldetés

Megoldás: Menjünk a Félogre-szigetre, ahol a laboratóriumban vizsgáljuk át a széfet. Itt találunk egy könyvet, amit vigyünk vissza Arthur Tyron házába, de ekkor kiderül, hogy ő már nincs itt. Ehelyett egy gnóm vár ránk, akivel beszéljünk. Ezután vigyük el a könyvet a Tarant-i irodába.

### 3. Henderson főfelügyelő megbíz, hogy találjuk meg a Whytechuruch gyilkost.

Hol találjuk: Caladon, rendőrkapitányság

Hogyan találjuk: beszéljünk Henderson-nal

Megoldás: Menjünk az első gyilkosság színhelyére, ahol egy kis fémdarabot találunk.

Menjünk vissza, és ezt mondjuk el Henderson-nak. Ekkor elmondja az új gyilkosság helyszínét. Menjünk be a Gomba fogadóba, a 2. szobába. Itt találjuk a zöld vérral írt iratot.

Vissza Henderson-hoz, és jelentsük, mit találtunk. Folytassuk a Tarant-i 21. küldetéssel. Térjünk vissza Henderson-hoz, aki megbíz, hogy menjünk le a csatornába. Kutassuk át, amíg meg nem találjuk az egyedül álldogáló elfet. Beszéljünk vele, majd öljük meg. Ne feledjük, hogy a tör, amit szereztünk, adja meg az utolsó csapást.

További küldetés: Tarant-i 21. küldetés

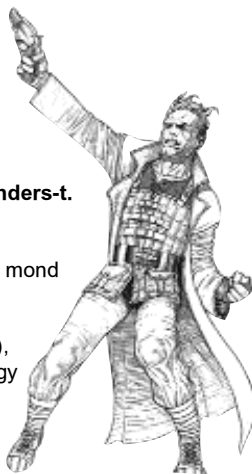
### 4. Ryan Sanders arra kér, hogy öljük meg az apját, Jonathan Sanders-t. 1000 aranyat fizet, ha elvégeztük a munkát.

Hol találjuk: Caladon, a bárban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Ryan-nel, és egyezzünk bele abba, amit mond

Megoldás: Menjünk a Sanders házba, ami az első gyilkosságtól nem messze van, és öljük meg az apát.

Megjegyzés: Ha beszélünk Jonathan-nak a fiáról (meggyőzés nélkül), akkor ő ellenséges lesz, és szintén meg kell ölnünk, de a küldetést így elrontjuk. Ha visszatérünk Ryan-hez dupla fizetségért, akkor ő hívja az öröket.



## 5. David Wit azt akarja, tudjuk meg, hogy mi ölte meg a nyulait.

Hol találjuk: Caladon, a ház, ahol egy csomó nyulat látni

Hogyan találjuk: Beszéljünk David-del

Megoldás: Várjunk estig, amikor láthatjuk a lányát farkasemberré változni. Kövessük őt, és nézzük végig, ahogy megöl egy nyulat, majd térjünk vissza a szobájába, hogy lássuk miként változik vissza emberré. Ezután beszéljünk David-del.

További küldetés: 6. küldetés



## 6. Keressünk gyógyírt Cynthia Wit farkasember átkára.

Hol találjuk: Caladon, a ház, ahol egy csomó nyulat látni

Hogyan találjuk: Beszéljünk David-del

Szükséges: 6. küldetés

Megoldás: Beszéljünk az egyik

mágusmesterrel Tulla-ban. Tőle kapunk egy

italt, ami meggyógyítja Cynthia-t, de

cserébe 2000 aranyat kér. Fizessük ki, és

vigyük el David-nek.



## 7. Keressünk bizonyítékot Hieronymous Maxint-nak, hogy az ő gépe nehezebb, mint a mostani légi masinák.

Hol találjuk: Caladon, egy ház a déli részen

Hogyan találjuk: Beszéljünk Hieronymous-szal

Megoldás: Vigyük el a kamerát neki, amit a léghajó lezuhanásánál találtunk.

Megjegyzés: Ha már odaadtuk a kamerát,

hogy információhoz jussunk a gyűrűvel

kapcsolatban Shrouded Hills-ben (ld.

Shrouded Hills mellékküldetéseknél), akkor nem tudjuk befejezni ezt a küldetést.

## 8. Hadrian, az archeológus megkér, hogy hozzuk vissza neki a Nasrudin csontváz egy darabját.

Hol találjuk: Caladon, a Panarii templomban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Hadrian-nal

Szükséges: Előtte beszélnünk kell Alexander-rel

Megoldás: Menjünk a csatornába, és keressük meg az átjárót; tovább, amíg meg nem találjuk a koporsót. Vegyük el a koponyát, amit vigyünk el Hadrian-nak.

## Roseborough

### 1. Trever Lynwood-nak, a Tarant-i lap újságírójának szüksége van egy fényképre a Lethe Wyvern-ről.

Hol találjuk: Rooseborough, fogadó

Hogyan találjuk: Beszéljünk Lynwood-dal

Megoldás: Menjünk arra a helyre, amit Trever megjelölt a térképen. Ott keressük meg a szörnyet. Ha megtaláltuk, akkor használjuk a fényképezőgépet, amit Trever adott. Amikor a „klikk” hangot halljuk, akkor sikerült képet készítenünk róla. Vigyük vissza Trever-nek. Akár meg is ölhetjük a lényt, miután megszereztük a képet.

Megjegyzés: Tegyük a kamerát a gyorselérési helyre (quick-slot), hogy használni tudjuk.

## Tulla

### 1. Szerezzük vissza a platinakelyhet Fa'al Kins labirintusából Herzord Munk-nak.

Hol találjuk: Tulla, a könyvtárban

Hogyan találjuk: Beszéljünk Herzord Munk-kal

Megoldás: Menjünk be a labirintusba, a bejárata az a kőkapu a tó közelében. Ne feledjük magunkkal vinni Fa'al Kins érméjét. Itt találunk egy ládát, amit teljesen fosszunk ki, mielőtt a kőhöz érnének. Ahhoz, hogy kijussunk a labirintusból, meg kell érintenünk a terem közepén lévő követ azokkal a dolgokkal, amiket a ládában találtunk. A helyes sorrend: semmi, gyűrű, amulett,

sisak, csizma, kesztyű, tör, minden. Ne feledjük el megkeresni a platinakelyhet. Ha megvan, menjünk ki innen, és beszéljünk Herzord-dal.

### 2. V'ed Eckes, a Víz mágia mestere Tulla-ban megkér, hogy szerezzük vissza a Víz Tisztaságának Drágakövet az acolyte-tól, aki Tulla kapui előtt várakozik.

Hol találjuk: Tulla

Hogyan találjuk: Beszéljünk V'ed Eckes-szel

Megoldás: Menjünk ki a városból, és itt az elf őr közelében egy ember technológus várakozik. Beszéljünk vele, és ha van meggyőzés képzettségünk, akkor rávehetjük, hogy adja nekünk a követ. Ha nincs, akkor öljük meg, vagy lopjuk el tőle, aztán vigyük vissza a követ V'ed Eckes-nek.

## The Void

### 1. Arronax kiszabadítása a mágia alól, ami fogva tartja.

Hol találjuk: The Void

Hogyan találjuk: Beszéljünk Arronax-szal

Megoldás: Öljük meg az öröket, és a nagy férget, ami a termen kívül rejtőzik

Megjegyzés: Ezután Arronax csatlakozhat hozzánk.

