

A sötétségbe (Into the darkness)

Kalandunk egyfajta tutoriállal kezdődik. Kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat, hogy megtanuljuk, hogyan mászkálhatunk, húzhatjuk elő fegyverünket (F) és nyithatjuk ki a kaput (Space). Vágjuk le a két gromot, akiket a templomban találunk. Kutassuk át őket és a közeli ládákat, vegyünk magunkhoz mindent. Itt tovább is lépünk a következő szintre, hát használjuk fel pontjainkat (tulajdonság és ügyességi pontok) karakterünk fejlesztéséhez.

Kardom, lelkem eladó (Sword for hire, soul for hire)

Hagyjuk el a kriptát és beszéljünk Tagoval. Induljunk el dél felé, Komorin falvába.

Tipp: a farkasok és medvék igen gyakran fordulnak elő ezen a területen. Viszonylag könnyen legyőzhetők, s a belőlük nyert xp-ért megéri szabdalni őket.

Egy reménysugár (A dim light)

Komorinba érve menjünk tovább dél felé és beszéljünk Gandoharral. Utasít minket, hogy beszéljünk mesterével a Kecske Barlangban. Térképünkön megjelölésre kerül (mint aktív földalatti küldetés).

Egy fenyegető üzenet (A grim message)

Amikor elérjük a Kecske Barlangot, találkozunk Reist Tungarddal. Beszéljünk vele. Ezután ő eltűnik.

Nincs alku (No room for negotiations)

Menjünk ki a barlangból és beszéljünk Gandoharral. Hosszas társalgás után elküld minket a közelben lévő portálhoz - ezen a helyen kapcsolatba léphetünk Kyrával és beszélhetünk vele.

Egy törés az üvegen (A crack in the glass)

A portál a közeli romoknál van - ha már túl vagyunk Ferid komorini [küldetésén](#), könnyedén megtalálhatjuk. Ferid teleportjától menjünk kicsit tovább. Aztán meg a jó kis térképünk is megmutatja nekünk. Beszéljünk Kyrával és térjünk vissza Gandoharhoz.

Az ikrek (The twins)

Beszéljünk Gandoharral.

A Cseles Csuklyás (An ace in the sleeve)

Beszéljünk mégegszer Reisttal (a Kecske Barlangban).

Nagy kockázat (High Stakes)

Megint ki és megint dumcsi Gandoharral. No megvolt a bevezető. Mostanra egy egész listánk lett arról, hogy miket kell összeszednünk a játék során. A sötét csókákkal már csak a játék végén futunk össze újra.

Találkozz Kyrával a második portálnál (Talk to Kyra in the second node)

Csak galoppoljunk a térképen jelölt második portálhoz, ahol beszélünk Kyrával. Jó minél hamarabb megcsinálni ezt a küldit, mert a könnyen jött xp mindig jól jön.

Keress meg az Erelye foglalatát (Find a relic frame)

Az erekye foglalat Thalmont észak-nyugati csücskében van, a Karga táborban. Hogy megszerezzük, meg kell tennünk pár dolgot a Karga klánnak (ld. "[Karga tábor](#)"), vagy a Skelden klánnak (ld. "

[Ásatások](#)

").

Beszélj Hoval (Talk to Ho)

Ho is megjelölésre került a térképünkön. Ez a "küldetés" maga azonban csak addig tart, míg elérünk a fickóhoz. Amint szóba elegyedünk vele, ez megoldódik és automatikusan felmerül a következő.

Remete (Hermit)

Ho majd - hosszas röhögcsélés és hümmögés közepette - elmeséli nekünk, hogy az erekyét, amit keresünk 4 részre választották szét. Ezeket kell összegyűjtögetnünk. Egyébként ez a párbeszéd roppant mulatságos, ha az embernek van türelme végighallgatni és kérdezgetni őt (már amennyire megtehetjük). Felüdítő perceket szerez nekünk, mielőtt komolyabban elmélyülünk a játékban.

A múlt és a jövő (The future and the past)

A küldetés középpontjában a harmadik portál elérése áll, ahol mégegyszer beszélünk Kyrával. Ez a portál a játék világának déli részén van (térképünkön villogni fog), tehát hogy eljussunk oda, át kell vágnunk magunkat tetemes mennyiségű orkon és gólemen stb. Szóval ne kapkodjunk el.

A gondok forrása (The source of the problems)

Amikor végre elküzdjük magunkat a harmadik - s egyben utolsó - portálhoz, ismét beszélhetünk Kyrával. A lányzó mostanra elég kimerült, de ugyanakkor nagyon nyomasztja az, hogy már nem faggatják őt. Viszont már pontosan tudja, hogy az Erekyét arra akarják felhasználni, hogy felélesszék Aziraalt, a tűz istenét, akit a többi isten börtönbe zárt, amely börtön Qudinar alatt található. Ezért nyomatékosan megkér minket, hogy NE adjuk át nekik az Erekyét, bármit is ígérjenek, ha így cselekszünk. Mi azonban elég makacs természet vagyunk, s biztosítjuk a lányt, hogy majd kitalálunk valamit és őt is kiszabadítjuk, meg a szertartást se fejezzük be. Kyrával legközelebb Qudinarban fogunk találkozni.

Keresd meg az Erekye föld követ (Find a relic earth stone)

A kő megszerzéséhez meg kell csinálnunk a *-gal jelölt küldetéseket [Szélfogó faluban](#) .

Keresd meg az Erekye levegő követ (Find a relic air stone)

A kő megszerzéséhez meg kell csinálnunk az összes *-gal jelzett küldetést a [Drak'ar sivatagban](#)

Keresd meg az Erekye tűz követ (Find a relic fire stone)

A kő megszerzéséhez meg kell csinálnunk az összes *-gal jelzett küldetést [Gor Gammarban](#) .

Keresd meg az Erekye víz követ (Find a relic water stone)

A kő megszerzéséhez meg kell csinálnunk az összes *-gal jelzett küldetést [Ashosban](#) .

Az erekye (The relic)

Ha megvan mind a négy kő és az erekye foglalat, végre találkozhatunk Gandoharral Qudinar kapuinál. Rövid párbeszéd után egy jelenetet láthatunk, majd Qudinar főterén térünk magunkhoz. Egy paladin áll mellettünk.

Tipp: Vegyük figyelembe, hogy a játék hamarosan véget ér, úgyhogy ha minden egyéb küldetést be akarunk fejezni, akkor itt az ideje.

A megszegés (The breach)

A paladinnal való beszélgetés alapján kiderül, hogy Gandohar alaposan átvert minket, bevette magát Oswaroth várába és egy varázslattal levédte annak bejáratát. Ezt a varázslatot valószínűleg az égen látható irdatlan pentagramma táplálja, melyet az öt Sötét Torony köt össze. Azt találták ki a paladinok, hogy az egyik Sötét Toronyban meg kell szüntetnünk az erő forrását és akkor megbomlik a védelem Oswaroth kapuinál is. Ugorjunk el az egyik ilyen toronyba (mindegy melyikbe). Ha esetleg még nem jártunk volna ott, nem muszáj a tornyot körülvéő cuki kis nekromantákkal és zombikkal megküzdenünk. Felszaladunk a lépcsőn, ráállunk a teleportra, amely feljuttat minket a tetőre. Itt levágjuk a nekromantát, aki táplálja a pentagrammát. Mostmár bejuthatunk majd a Halott városba.

Az Őrző (The Guardian)

Ez az "apró" küldetés tulajdonképpen a következő küldetés közben merül fel. Miután feloldottuk Oswaroth védelmét, beléphetünk a halott városba. Szeljük át az utcákat, míg találkozunk Reisttal. Kicsit dumcsizunk vele, majd hüpp-hüpp barbatrűkk - egy iszonyat nagy démonná változik át! Veszélyesnek néz ki - és 60-as szint körül az is!!! (Én már csak tudom... :-)) Gyakorlatilag rámszózt egyet és megmurdáltam. Szóval tápoljuk fel magunkat legalább 75-80-as szintre - vagy használjuk alkímia képzettségünket és kalandozásunk során gyűjtsünk minél több maradandó hatású alapanyagot, majd főzzük össze őket tizesével. Ha így teszünk, akkor 2-3 csapásból kivégezhetjük a nálunknál néhányszor magasabb démont. Érdemes megfogadni ezt a tanácsot, ha nem akarunk bújócskát játszani a monstrummal.) Szóval valahogy küzdjünk meg vele, vágjuk le. Kiszedhetjük a szemét is, mint minden démonnak (elég gusztustalan, de hasznos...:-)).

Kyra kiszabadítása (Free Kyra)

Most, hogy Gandohar házőrző ebét legyőztük, beléphetünk a várba. Látványos hely. A jókora teleporttól balra találjuk meg Gandohart. Essünk túl a beszélgetésen. Ne felejtsünk el MENTENI, mivel ennek a beszélgetésnek a végén dől el, hogy ki mellé állunk a végső csatában! Miután végighallgatjuk Gandohar szokásos szupergonosz beszédét (ami melleleg nem is olyan gonosz, inkább elgondolkodtató), egy utolsó, végleges döntést kell hoznunk: segítjük, vagy megakadályozzuk Aziraal újjászületését. Ha Gandohar ellen döntünk, vagyis megakadályozzuk tervét (ahogy egyébként Kyra is kérte), akkor csupán vele kell elbánnunk. Ez gyerekjáték lesz Démon Reist megölése után. Ha azonban mellette tesszük le a voksunkat, és elősegítjük Aziraal megtestesülését, akkor egy rakás paladin jelenik meg. Na ez megint egy kemény dió lesz! Tehát ha izgalmas véget akarunk a játéknak, akkor küzdjünk meg a paladinokkal. Persze ha elég erősek vagyunk (márpedig annak kell lennünk, ha tisztességgel végigvittünk minden küldetést), akkor ezt is meg lehet oldani.

