

Gothic III – porady, wskazówki i mapy

Ten bardzo praktyczny, 32-stronicowy zbiór istotnych rzeczy dotyczących G3 z pewnością się przyda w rozwoju ekstra/super/hiper/pro/snobowej/kozackiej postaci w grze.

Zastanawiałeś się, dlaczego nie możesz znaleźć nauczyciela, który nauczyłby cię specjalnych zdolności np. regeneracji życia albo akrobatyki? Poniżej znajduje się lista takowych belfrów:

Zdolności bojowe:

- Paladyn – nauczy cię jej król Rhobar po tym, jak obierzesz drogę Innosa
- Regeneracja – jak powyżej, dowódca orków Kan
- Mistrz dwóch mieczy – nauczą cię jej w stolicy Asasynów – Ishtar. Żeby się tam dostać, musisz mieć u Asasynów reputację, co najmniej 75 oraz nie poświęcać się wcześniej Innosowi, bo inaczej nikt nie będzie chciał z tobą rozmawiać, handlować itp.
- Duży oręż III – Ugolf z Klanu Młota po wypełnieniu zadania (dostarczenie 50 bryłek rudy)
- Zabójca orków – jak powyżej

Zdolności magiczne:

- Mroczny mag – Tizgar w Bakaresh
- Mag Wody – Saturas w ruinach niedaleko Mora Sul
- Szybka nauka – Saturas, mag Sebastian w Reddock
- Regeneracja many – świątynia Bakaresh, Karrypto w Vengardzie nad salą tronową, Saturas w ruinach Al Shedim
- Walka kosturem III – Shakyor (znajdziesz go w niewielkiej odległości od lago, na zachód, u podnóża gór, gdzie stoi ze swoim lwem), Teras (obóz koczowników na południe od Bakaresh)

Zdolności kowalskie:

- Ulepszenie pancerza – niestety, tej umiejętności nigdzie nie da się nauczyć

Zdolności złodziejskie:

- Arcytrudna kradzież kieszonkowa – Peer na farmie koło Trelis
- Otwieranie arcytrudnych zamków – Lares w Geldern
- Obalenie – Lares w Geldern
- Morderstwo – w stolicy Asasynów

Zdolności myśliwskie:

- Mistrz łucznictwa – jeden z buntowników w Nemorze, Falk z domku myśliwych na wzgórzu nieopodal Silden
- Łowca orków – Chris (znajdziesz go pomiędzy Ardeą a Vengardem) po wykonaniu zadania (zabicie płochliwych jeleni)

Inne zdolności:

- Akrobatyka – Pavel w Silden (po wypełnieniu zadania) oraz zbiegły skazaniec nieopodal Cape Dun (o ile odprowadzisz go do myśliwego)
- Wytrzymałość wilka – Pavel w Silden, oraz druid Torn (na północ od Trelis) po wypełnieniu zadania
- Odporność na osłabienie – Nerwik w Geldern (po wykonaniu questu)
- Odporność na trucizny – Peratur w Geldern
- Odporność na gorąco – Asasyn wygnany z Bragi (musisz najpierw oczyścić z nim jaskinię z koczowników)
- Odporność na chłód – Nordmarczyk Lars w Silden (więzień orków – nauczy cię jak go wykupisz z niewoli)

Jak zdobyć najlepsze wyposażenie:

GNIEW INNOSA

Musisz otworzyć (w dowolnej kolejności wszystkie skrzynie podane na stronach: 19,20.

NIEZUŻYTY OGROWY MORGENSZTERN

Niezużyty ogrowy morgensztern da się zdobyć dość łatwo. Strzelaj do ogra strzałami ogłuszaczami aż do końca HP. Przystanie się ruszać i wypada mu z ręki morgensztern (ten zużyty). Następnie trzeba poczekać, aż się zregeneruje, jak to czynią ludzie pokonani. Potem można go normalnie zabić i wypadnie niezużyty ogrowy morgensztern. Nie do końca jestem pewien, czy to bug, niewykluczone (gram na patchu 1.12). Można tę broń jedynie pobłogosławić (nie da się zatruć, ani naostrzyć), co daje w sumie 260 dmg (wymaga 500 siły, ale naprawdę warto, wymiata). Odkryłem to zupełnie przez przypadek, kiedy skończyły mi się wszystkie strzały oprócz powyższych :P .

Zrobiłem reinstal i grałem od nowa (bez żadnego kopiowania save'ów, settings itp.). Na niepatchowanym G3 da się również to zastosować. Po ponownym reinstalu, zainstalowaniu patcha i grze znowu od nowa również udało mi się to wdrożyć. Nadal nie wiem od czego zależy ten "bug" (jeśli to bug, ofc).

PANCERZ ORKA

Dostaniesz go od głównego myrtańskiego przywódcy orków, który jest w Faring w zamku, gdzie dostaniesz się dopiero po uprzednim zdobyciu 75 reputacji wśród orków. Musimy wykonać misję i dostaniemy go za darmo (!).

PANCERZ PALADYNA

Wystarczy mieć „tylko” 50 reputacji u buntowników oraz 150 000 szt. Złota i można go kupić wielu handlarzy wśród buntowników.

Oręż w grze:

Miecze

Nazwa	Właściwości	Wymagania	Wartość w złocie
Gniew Innosa	Obrażenia od ostrza 160 Paladyn Błogosławione	Siła 300 Duży oręż III	22500
Moc Przodków	Obrażenia od ostrza 135 Ochrona przed pociskami +8 Ochrona przed	Siła 270 Duży oręż III	18000

	uderzeniami +8 Ochrona przed ostrzami +8		
Miecz demona	Obrażenia od ostrza 135 Ochrona przed pociskami +8 Ochrona przed uderzeniami +8 Ochrona przed ostrzami +8	Siła 666 Duży oręż III	1
Wielki inkwizytor	Obrażenia od ostrza 140 Błogosławione	Siła 260 Duży oręż III	13500
Miecz katowski	Obrażenia od ostrza 110	Siła 220 Duży oręż II	9000
Miecz dwuręczny z rudu	Obrażenia od ostrza 105	Siła 210 Duży oręż II	6000
Miecz zakonu	Obrażenia od ostrza 100 Błogosławione	Siła 180 Duży oręż II	3000
Miecz dwuręczny	Obrażenia od ostrza 75	Siła 150 Duży oręż II	150
Zardzewiały miecz dwuręczny	Obrażenia od ostrza 60	Siła 120 Duży oręż II	18
Miecz królewski	Obrażenia od ostrza 160 Błogosławione	Siła 230 Walka mieczem	12000
Miecz przodków	Obrażenia od ostrza 120 Ochrona przed pociskami +5 Ochrona przed	Siła 240 Walka mieczem	15000

	uderzeniami +5 Ochrona przed ostrzami +5		
Wielki miecz	Obrażenia od ostrza 110	Siła 220 Walka mieczem	9000
Miecz mistrzowski	Obrażenia od ostrza 105 Mistrz dwóch ostrzy	Siła 210 Mistrz walki mieczem	9000
Miecz runiczny	Obrażenia od ostrza 105 Ochrona przed pociskami +5 Ochrona przed uderzeniami +5 Ochrona przed ostrzami +5	Siła 210 Walka mieczem	9000
Ognisty miecz	Obrażenia od ostrza 100	Siła 120 Walka mieczem	300
Inkwizytor	Obrażenia od ostrza 95	Siła 190 Walka mieczem	8250
Miecz półtorareęczny	Obrażenia od ostrza 90	Siła 180 Walka mieczem	4800
El Bastardo	Obrażenia od ostrza 90 Mistrz walki mieczem	Siła 180 Lepsza walka mieczem	8250
Miecz Nordmarczyka	Obrażenia od ostrza 90	Siła 170 Walka mieczem	6000
Miecz barbarzyńcy	Obrażenia od ostrza 85	Siła 170 Walka mieczem	3600

Kordelas	Obrażenia od ostrza 85	Siła 170 Walka mieczem	3600
Lodowe ostrze	Obrażenia od ostrza 80	Siła 160 Walka mieczem	3000
Katana	Obrażenia od ostrza 80	Zdolności łowieckie 160 Walka mieczem	2400
Księżycowe ostrze	Obrażenia od ostrza 80	Siła 120 Walka mieczem	1500
Miecz paladyna	Obrażenia od ostrza 90 Błogosławione	Siła 160 Walka mieczem	2400
Długi miecz	Obrażenia od ostrza 75	Siła 150 Walka mieczem	750
Rubinowe Ostrze	Obrażenia od ostrza 75 Lepsza walka mieczem	Siła 150 Walka mieczem	2400
Miecz Asasyna	Obrażenia od ostrza 70 Zatrute	Siła 140 Walka mieczem	375
Miecz Wenzela	Obrażenia od ostrza 80 Błogosławione	Siła 160Walka mieczem	2400
Szeroki Miecz	Obrażenia od ostrza 60	Siła 120 Walka mieczem	225
Półksiężyc	Obrażenia od ostrza 60	Siła 120 Walka mieczem	1500
Rapier	Obrażenia od ostrza 60	Zdolności łowieckie 120	240

		Walka mieczem	
Zabójca orków	Obrażenia od ostrza 50 Zabójca orków	Siła 100 Walka mieczem	180
Miecz	Obrażenia od ostrza 50	Siła 100 Walka mieczem	15
Nóż Asasyňa	Obrażenia od ostrza 45 Zatrute	Siła 90 Walka mieczem	105
Zardzewiały miecz	Obrażenia od ostrza 40	Siła 60 Walka mieczem	9

Łuki

Nazwa	Właściwości	Wymagania	Wartość w złocie
Demoniczny łuk	Obrażenia od pocisków 120	Zdolności łowieckie 250 Mistrz łucznictwa	15600
Łuk runiczny	Obrażenia od pocisków 115 Mistrz łucznictwa	Zdolności łowieckie 240 Łucznik	12600
Cicha śmierć	Obrażenia od pocisków 115	Zdolności łowieckie 230 Łucznik	10800
Nimrod	Obrażenia od pocisków 110	Zdolności łowieckie 220 Łucznik	9000
Siewca śmierci	Obrażenia od pocisków 105	Zdolności łowieckie 210 Łucznik	7500

Rogowy łuk	Obrażenia od pocisków 100	Zdolności łowieckie 200 Łuk	6000
Orkowy rozpruwacz	Obrażenia od pocisków 95 Łowca orków	Zdolności łowieckie 190 Łuk	6300
Łuk armijny	Obrażenia od pocisków 90	Zdolności łowieckie 170 Łuk	4500
Łuk bojowy	Obrażenia od pocisków 90 Łucznik	Zdolności łowieckie 180 Łuk	5400
Łuk Gońca Leśnego	Obrażenia od pocisków 85 Myśliwy (gruba zwierzyna)	Zdolności łowieckie 160 Łuk	5550
Łuk dębowy	Obrażenia od pocisków 80	Zdolności łowieckie 150 Łuk	3600
Wilczy rozpruwacz	Obrażenia od pocisków 75 Myśliwy	Zdolności łowieckie 140 Łuk	2850
Długi łuk	Obrażenia od pocisków 70	Zdolności łowieckie 120 Łuk	960
Łuk wojenny	Obrażenia od pocisków 70	Zdolności łowieckie 130 Łuk	1500
Łuk kompozytowy	Obrażenia od pocisków 65	Zdolności łowieckie 110 Łuk	480

Kościany łuk	Obrażenia od pocisków 55	Zdolności łowieckie 100 Łuk	240
Łuk Asasyna	Obrażenia od pocisków 50	Zdolności łowieckie 90 Łuk	120
Łuk myśliwski	Obrażenia od pocisków 45	Zdolności łowieckie 80 Łuk	60
Łuk	Obrażenia od pocisków 40	Zdolności łowieckie 70	30

Kusze

Nazwa	Właściwości	Wymagania	Wartość w zlocie
Krash Morra	Obrażenia od pocisków 200	Siła 280 Mistrz łucznictwa	18000
Kusza bojowa	Obrażenia od pocisków 190	Siła 265 Kusznik	13500
Ciężka kusza	Obrażenia od pocisków 180	Siła 250 Kusznik	10500
Zabójca nosorożców	Obrażenia od pocisków 170	Siła 235 Kusznik	7650
Kusza Nordmarczyka	Obrażenia od pocisków 160	Siła 210 Kusznik	3840
Krwawe żniwa	Obrażenia od pocisków 150	Siła 195 Ciężka kusza	1920
Kusza najemnika	Obrażenia od pocisków 140	Siła 180	960

		Ciężka kusza	
Śmierć niewolnika	Obrażenia od pocisków 130	Siła 165 Ciężka kusza	525
Kusza łowcy głów	Obrażenia od pocisków 120	Siła 150 Ciężka kusza	300
Orkowa kusza	Obrażenia od pocisków 110	Siła 135 Ciężka kusza	225
Kusza	Obrażenia od pocisków 100	Siła 100 Ciężka kusza	150

Kostury

Nazwa	Właściwości	Wymagania	Wartość w zlocie
Kostur śmierci	Obrażenia od uderzeń 60 Regeneracja many Mroczny mag	Prastara wiedza 260 Kostury magiczne	18000
Kostur dominacji	Obrażenia od uderzeń 60 Regeneracja many Mag Ognia	Prastara wiedza 260 Kostury magiczne	18000
Kostur równowagi	Obrażenia od uderzeń 60 Regeneracja many Mag Wody	Prastara wiedza 260 Kostury magiczne	18000
Szamański kostur	Obrażenia od uderzeń 50	-	30
Kostur niewrażliwości	Obrażenia od uderzeń 45 Ochrona przed ogniem +40	Prastara wiedza 140	15900

	Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40	Kostury magiczne	
Kostur mrocznego maga	Obrażenia od uderzeń 40 Ochrona przed energią +40 Mana +50 Mroczny mag	Prastara wiedza 160 Kostury magiczne	9000
Kostur Maga Ognia	Obrażenia od uderzeń 40 Ochrona przed ogniem +40 Mana +50 Mag Ognia	Prastara wiedza 100 Kostury magiczne	9000
Kostur mocy	Obrażenia od uderzeń 40 Regeneracja many	Prastara wiedza 150 Kostury magiczne	7800
Kostur Maga Wody	Obrażenia od uderzeń 40 Ochrona przed lodem +40 Mana +50 Mag Wody	Prastara wiedza 160 Kostury magiczne	9000
Kostur ochrony	Obrażenia od uderzeń 35 Ochrona przed ogniem +30 Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +30 Ochrona przed ostrzami +30	Prastara wiedza 100 Kostury magiczne	8250
Kostur natury	Obrażenia od uderzeń 30 Energia życiowa +25 Mana +25 Druid	Prastara wiedza 100 Kostury magiczne	3600

Kostur magii	Obrażenia od uderzeń 30 Mana +50	Prastara wiedza 100 Kostury magiczne	3600
Kostur mroku	Obrażenia od uderzeń 25 Mroczny mag	Prastara wiedza 80 Kostury magiczne	4500
Kostur ognia	Obrażenia od uderzeń 25 Mag Ognia	Prastara wiedza 50 Kostury magiczne	4500
Kostur obrony	Obrażenia od uderzeń 25 Ochrona przed ogniem +15 Ochrona przed pociskami +15 Ochrona przed uderzeniami +15 Ochrona przed ostrzami +15	Prastara wiedza 60 Kostury magiczne	3750
Kostur wody	Obrażenia od uderzeń 25 Mag Wody	Prastara wiedza 80 Kostury magiczne	4500
Kostur czarnoksiężstwa	Obrażenia od uderzeń 20 Mana +25	Prastara wiedza 50 Kostury magiczne	1200
Kostur wiecznego wędrowca	Obrażenia od ostrza 10	-	30000
Kostur sędziego	Obrażenia od ostrza 80	-	600
Kostur z ostrzem	Obrażenia od ostrza 70	Siła 140	5400

	Walka kosturem III	Walka kosturem II	
Okuty kostur	Obrażenia od uderzeń 50	-	54

Inne










Nazwa	Właściwości	Wymagania	Wartość w zlocie
Pałka	Obrażenia od uderzeń 15	Siła 10	3
Berło Varantu	Obrażenia od uderzeń 10	-	30000
Ogrowy morgenstern	Obrażenia od uderzeń 250	Siła 500 Duży oręż III	90
Krush Tarach	Obrażenia od ostrza 200	Siła 400 Duży oręż III	240
Krush Irmak	Obrażenia od ostrza 200	Siła 400 Duży oręż	450
Krush Agash	Obrażenia od ostrza 175	Siła 350 Duży oręż III	270
Gniew berserkera	Obrażenia od ostrza 150	Siła 290 Duży oręż III	19500
Krush Pach	Obrażenia od ostrza 150	Siła 300 Duży oręż III	180
Krush Morok	Obrażenia od ostrza 150	Siła 300 Duży oręż II	210
Topór berserkera	Obrażenia od ostrza 135	Siła 270 Duży oręż III	16500
Krush Varok	Obrażenia od ostrza 125	Siła 250 Duży oręż II	150
Topór bojowy barbarzyńcy	Obrażenia od ostrza 120 Zabójca orków	Siła 250 Duży oręż II	10500
Młot wojenny	Obrażenia od uderzeń 120	Siła 240 Duży oręż II	4500
Topór bojowy	Obrażenia od ostrza 100 Duży oręż III	Siła 200 Duży oręż II	6300
Toporek do mięsa	Obrażenia od ostrza 85 Duży oręż II	Siła 170 Duży oręż	3000
Wielki topór	Obrażenia od ostrza 80	Siła 160	2100

		Duży oręż	
Kolczasta pałka	Obrażenia od uderzeń 75	Siła 150 Duży oręż	1350
Halabarda	Obrażenia od ostrza 70	Siła 70 Duży oręż	210
Nabijana kolcami pałka	Obrażenia od ostrza 65	Siła 130 Duży oręż	30
Krush Milok	Obrażenia od ostrza 60	Siła 250 Duży oręż II	150
Zardzewiały topór bojowy	Obrażenia od ostrza 60	Siła 120 Duży oręż	45
Włócznia	Obrażenia od ostrza 60	-	150
Kosa	Obrażenia od ostrza 40	-	22
Ciężka gałąź	Obrażenia od ostrza 25	Siła 50	1

Amunicja

Nazwa	Właściwości	Wartość w złocie
Wybuchowa strzała	Obrażenia od pocisków 30	75
Ognista strzała	Obrażenia od pocisków 10	15
Strzała	Obrażenia od pocisków 0	1
Ogłuszacz	Obrażenia od uderzeń 0	24
Zatruta strzała	Obrażenia od pocisków 0 Zatrute	30
Ostry bełt	Obrażenia od ostrza 20	6
Bełt	Obrażenia od pocisków 0	1

Projekty do wykucia

Obraz	Nazwa	Składniki	Wiedza
	Długi miecz	1 x Ruda 5 x Ruda żelaza 1 x Surowa stal	Kowal
	El Bastardo	2 x Siarka 1 x Osłabienie 1 x Sztaba magicznej rudy	Kucie broni z rudy
	Miecz Nordmarczyka	4 x Szablozęb 1 x Nordmarska Starka 1 x Sztaba magicznej rudy	Kucie broni z rudy
	Miecz Przodków	1 x Dragrot 1 x Rubinowe Ostrze 1 x Sztaba czystej magicznej rudy	Kucie broni z czystej rudy
	Miecz dwuręczny	2 x Surowa stal	Kowal
	Miecz dwuręczny z rudy	1 x Róg cieniostwora 2 x Sztaba magicznej rudy	Kucie broni z rudy
	Miecz półtoraręczny	10 x Ruda żelaza 1 x Surowa stal	Kowal
	Miecz runiczny	1 x Błyskawica 1 x Lodowa lanca 1 x Kula ognia 1 x Sztaba czystej magicznej rudy	Kucie broni z czystej rudy
	Miecz mistrzowski	2 x Katana 1 x Sztaba magicznej rudy	Kucie broni z rudy



Moc przodków

1 x Miecz dwuręczny z rudy
1 x Dragrot
2 x Sztaba czystej magicznej rudy

Kucie broni z czystej rudy



Rubinowe Ostrze

1 x Światło
500 x Moneta
1 x Sztaba magicznej rudy

Kucie broni z rudy



Szeroki miecz

1 x Wóda
1 x Wilcza skóra
1 x Surowa stal

Kowal

Pancerze w grze:

Nazwa	Właściwości	Wartość w złocie
Pancerz orka	Ochrona przed ogniem +25 Ochrona przed pociskami +100 Ochrona przed uderzeniami +100 Ochrona przed ostrzami +100	54000
Pancerz paladyna	Ochrona przed pociskami +100 Ochrona przed uderzeniami +100 Ochrona przed ostrzami +100	45000
Pancerz Rhobara	Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +80 Ochrona przed ostrzami +80	42000
Pancerz ceremonialny	Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +80 Ochrona przed ostrzami +80	37500
Ciężki pancerz Nordmarczyka	Ochrona przed lodem +60 Ochrona przed pociskami +60 Ochrona przed uderzeniami +80 Ochrona przed ostrzami +80	36000

	Odporność na chłód	
Pancerz Zubena	Ochrona przed ogniem +40 Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +70 Ochrona przed ostrzami +70 Odporność na trucizny Odporność na gorąco	33000
Elitarny pancerz Asasyana	Ochrona przed ogniem +20 Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60 Odporność na trucizny Odporność na gorąco	27000
Ciężki pancerz najemnika	Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60	21000
Ciężkie ubranie koczownika	Ochrona przed ogniem +10 Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60 Odporność na gorąco	24000
Pancerz Nordmarczyka	Ochrona przed lodem +45 Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60 Odporność na chłód	19200
Ciężki pancerz buntownika	Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60	21000
Szata Czarnego Maga	Ochrona przed ogniem +20 Ochrona przed pociskami +45 Ochrona przed uderzeniami +60 Ochrona przed ostrzami +60	36000
	Ochrona przed ogniem +15	19500

Szata ognia	Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +45 Ochrona przed ostrzami +45 Odporność na chłód	
Szata wody	Ochrona przed ogniem +30 Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +45 Ochrona przed ostrzami +45 Odporność na osłabienie	18000
Pancerz Asasyna	Ochrona przed ogniem +10 Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40 Odporność na gorąco	12000
Pancerz najemnika orków	Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40	9000
Ubranie koczownika	Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40 Odporność na gorąco	10500
Lekki pancerz Nordmarczyka	Ochrona przed lodem +30 Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40 Odporność na chłód	10500
Pancerz buntownika	Ochrona przed pociskami +20 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40	9000
Szata Adanosa	Ochrona przed ogniem +40 Ochrona przed pociskami +40 Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40	1
Szata druida	Ochrona przed ogniem +10	6000

	Ochrona przed pociskami +15 Ochrona przed uderzeniami +30 Ochrona przed ostrzami +35	
Ubranie Gońca Leśnego	Ochrona przed pociskami +30 Ochrona przed uderzeniami +30 Ochrona przed ostrzami +30 Cichy Łowca	7500
Lekki pancerz Asasy	Ochrona przed pociskami +15 Ochrona przed uderzeniami +20 Ochrona przed ostrzami +20 Odporność na gorąco	1800
Lekki pancerz najemnika	Ochrona przed pociskami +10 Ochrona przed uderzeniami +20 Ochrona przed ostrzami +20	1500
Lekkie ubranie koczownika	Ochrona przed pociskami +10 Ochrona przed uderzeniami +20 Ochrona przed ostrzami +20 Odporność na gorąco	1800
Lekki pancerz buntownika	Ochrona przed pociskami +10 Ochrona przed uderzeniami +10 Ochrona przed ostrzami +20	1500
Skórzany strój	Ochrona przed pociskami +5 Ochrona przed uderzeniami +10 Ochrona przed ostrzami +10	300
Ubranie farmera	Ochrona przed uderzeniami +5 Ochrona przed ostrzami +5	90

Helmy

Ponizej przedstawione są helmy występujące w grze. Niestety nie jest ich zbyt wiele.

Nazwa	Właściwości	Wartość w zlocie
Korona Adanosa	Ochrona przed pociskami +40	1

	Ochrona przed uderzeniami +40 Ochrona przed ostrzami +40	
Rogaty hełm	Ochrona przed ostrzami +16	1800
Hełm Ejnara	Ochrona przed uderzeniami +15 Ochrona przed ostrzami +15	1500
Lekki rogaty hełm	Ochrona przed ostrzami +14	900
Hełm pierwszego paladyna	Ochrona przed lodem +10 Ochrona przed ogniem +10 Ochrona przed uderzeniami +10 Ochrona przed ostrzami +10	600
Korona władcy Myrtany	Ochrona przed ostrzami +10	3000

Podane są tutaj skrzynie, w których bez względu na kolejność otwierania znajdziemy po kolei dane przedmioty.

Kolejność otwierania:

- #01 Nóż Asasyana 350G
- #02 Łuk Asasyana 400G
- #03 Kościany łuk 800G
- #04 Sztylet 800G
- #05 Kusza łowcy nagród 1.000G
- #06 Miecz Asasyana 1.250G
- #07 Łuk kompozytowy 1.600G
- #08 Śmierć niewolnika 1.750G
- #09 Kusza najemnika 3.200G
- #10 Tarcza czaszki 4.500G
- #11 Łuk wojenny 5.000G
- #12 Krwawe żniwa 6.400G
- #13 Wielki topór 7.000G
- #14 Katana 8.000G
- #15 Miecz Paladyna 8.000G
- #16 Rubinowe ostrze 8.000G
- #17 Nóż na wilki 9.500G
- #18 Miecz zakonu 10.000G
- #19 Toporek do mięsa 10.000G
- #20 Lodowa Klinga 10.000G
- #21 Łuk dębowy 12.000G
- #22 Kordelas 12.000G
- #23 Kusza Nordmarczyka 12.800G
- #24 Młot wojenny 15.000G
- #25 Łuk wojskowy 15.000G
- #26 Miecz dwuręczny z rudy 22.000G
- #27 Runiczna tarcza 20.000G
- #28 Rogaty łuk 20.000G
- #29 plan (Miecz runiczny) 25.000G
- #30 Zabójca nosorożców 25.500G

- #31 Inkwizytor 27.500G
- #32 El Bastardo 27.500G
- #33 Miecz katowski 30.000G
- #34 Nimrod 30.000G
- #35 Wielki miecz 30.000G
- #36 Mistrzowski miecz 30.000G
- #37 Topór barbarzyńcy 35.000G
- #38 Ciężka kusza 35.000G
- #39 plan (Miecz przodków) 50.000G
- #40 Łuk runiczny 42.000G
- #41 Wielki inkwizytor 45.000G
- #42 Kusza wojownika 45.000G
- #43 plan (Moc przodków) 50.000G
- #44 Demoniczny łuk 52.000G
- #45 Topór Berserkera 55.000G
- #46 Krash Morra 60.000G
- #47 Gniew Berserkera 65.000G
- #48 Gniew Innosa 75.000G

LOKALIZACJA SKRZYŃ:

Myrtana:

1. Tunel w Redock przy pierwszym pełzaczu, jakiego spotkamy.
2. Jaskinia pod Cape Dun, za drugim smokiem na samym dole, na końcu plaży.
3. Przed Ardeą w drodze do Kręgów gdzie siedzi Chris, koło ogniska - siedzą tam bandyci.
4. W Faring skrzynia Alego na piętrze w gospodzie.
5. Idąc wzdłuż bariery przy Vengardzie dalej na północ pod górę, napotkamy wiele ogrów, tam też przy ogniskach jest jedna ze skrzyń, łączy się tam Myrtana z Nordmarem.
6. W Gocie na drugim wewnętrznym dziedzińcu po prawej stronie gdzie tron szamana orków.
7. Za jaskinią za złodziejami zboża koło Montery.
8. Pagórek po lewej stronie przed złodziejami zboża koło Montery.
9. Cape Dun gdzie uwięziony był paladyn Wenzel.
10. Między drogą z Cape Dun do Montery po lewej jaskinia z trzema cieniostworami.
11. Za wilczą jaskinią prosto, po zabiciu trzech trolli leży skrzynia.
12. Po pkt. 11 idziemy dalej na północ, wchodzimy na górę z lewej, tam znajdziemy berło cienia (które jest potrzebne do misji w Geldern), a jeszcze dalej idąc na południe (będąc na tej górze) zabijamy dwa trolle i jednego czarnego, za nimi, koło spalonego domu kolejna skrzynia.
13. W Trelis w tej grocie koło kapliczki Beliara, gdzie mamy zabić ogry dla strażnika.
14. W Okarze w grocie gdzie siedzi paladyn Roland.
15. W Trelis w domu kupca Khabir'a.
16. W Okarze po wyjściu zaraz w lewo przy dwóch cieniostworach (związanych z misją od myśliwego).
17. W północnym namiocie orków oblężenia Vengardu.
18. W skarbcu w Geldern pilnowanym przez dwóch orków.
19. Od świątyni w Trelis iść zaraz w lewo przy ścianie, dojdzie się do spalonego domu i obozu buntowników, dalej prosto i na prawo jest ta jaskinia.
20. Na północ od Trelis, na farmie gdzie ukrywa się alchemik Avogardo i siedzi złodziej Peps, pod nimi jest jaskinia z rozpruwaczami, tam jest kolejna skrzynia.

21. W Geldern nad kopalnią siarki koło zburzonej wierzy i smoka (trzeba wchodzić od strony kopalni na południu gdzie znajduje się brat jednego z kupców).
22. W domu pierwszego dowódcy oblężenia Vengardu wewnątrz bariery, po wyjściu ze świątyni zaraz po prawej stronie.
23. Vengard, na tarasie w stronę morza nad salą tronową.

Varant

- 24: Na północny wschód od świątyni Al-Shedim przy 4 ograch (miejsce to wyraźnie widać - jest na wzgórzu, z dużą szubienicą).
- 25: Jaskinia lwów na północ od Isthar. Trzeba dojść do oazy z czterema assasynami i wtedy skręcić na zachód, przejść jeszcze ładny kawałek. W środku rozkładające się bestie i lwy (skóry tych pierwszych potrzebne były w zadaniu w Isthar).
- 26: W domku Daro w Ben Sali.
- 27: W komnatach Zubena.
- 28: Przy 3 gargulcach w ruinach biblioteki Al-Shedim.
- 29: W świątyni Al-Shedim.
- 30: W Isthar - przy arenie jest wejście do piwnicy, w jednym z pomieszczeń jest skrzynia.
- 31: W świątyni Mora-Sul.
- 32: W pałacu Gonzalesa.
- 33: Na północ od Bragi przy bandytach - w zamaskowanej jaskini - idąc od strony Bragi po prawej stronie od ścieżki w momencie gdy mijamy miejsce w którym był Paladyn Kurt.
- 34: Na północ od Bakareshu na wybrzeżu w obozie wrogo nastawionych orków.
- 35: Daleko na zachód od Mora Sul, blisko do Isthar. Od nr 37 na mapie trzeba kierować się na zachód, aż dojdziemy do gór - trzeba przejść wzdłuż i poszukać jaskini w której będzie skrzynia.
- 36: Przy pierwszym rozwidleniu drogi z Bragi do Isthar - w ruinach z trzema ogrami.
- 37: Północny zachód od Isthar, przy studniach trzeba skręcić w lewo i iść kawałek pod górę. W jaskini z szakalami.
- 38: Na największej wyspie Varantu, na piedestale we wschodniej części.

Nordmar

39. W domu Pedara (nr 18; niedaleko grobowca Ejnara).
40. W grobowcu Ejnara (czarny nr 5 na mapie).
- 41 i 42. W domu Kalana (w Klanie Ognia) z powodu buga tutaj są dwie skrzynie jedna na drugiej. Przed otwieraniem zrobić save'a, bo gra często tu się zawiesza.
43. W grobowcu Angira (czarny nr 6 na mapie).
44. W grobowcu Akaschy (czarny nr 1 na mapie).
45. Skrzynia Tjalfsa - szefa klanu młota. Klucz dostajemy po oczyszczeniu kopalni.
46. W domu Ingvara (w Klanie Młota).

47. Któryś z obozów orków na północ od Klanu Młota.

48. W domu Larsona (w Klanie Wilka).

Ogniste puchary:

1 Cape Dun w posiadaniu kwatermistrza orków (być może najpierw należy porozmawiać z asasynem przy wejściu aby u orka pojawiła się opcja kupna tego pucharu)

2 U mag ognia Rakusa na zachód od Montery (siedzi w jaskini, najpierw musisz mu pomóc z jego problemem)

3 Jeden z niewolników na wykopaliskach w Monterze (chce aby go przenieść na farmę w zamian da puchar)

4 Jest w chacie nadzorca obozu niewolników w Silden

5 Jest w kopalni w Geldern (tej kopalni do której wejście jest w samym mieście)

6 U paladyn w Trelis (jest w mieście odda ci puchar jak tylko do niego zagadasz)

7 Mag ognia w Nemorze (najpierw trzeba dla niego pozbierać jakieś rośliny)

8 U paladyna w świątyni w Vengardzie (tej do której teleportujesz się kamieniem z Gothy)

9 Jest u Miltena (da ci go gdy tylko z nim porozmawiasz w klasztorze)

10 Asasyn w Mora Sul o imieniu Masil (chce by wykonać dla niego parę questów, puchar da w nagrodę)

11 Niedaleko Mora Sul jest obóz w którym ukrywa się niewolnik Yusef, w tym obozie jest paladyn który stracił swój puchar gdy napadły go piaskowe pełzacze. Przyłącz się do niego a zaprowadzi cię do swojego starego obozowiska, puchar jest wewnątrz pełzacza który nazywa się "ranny piaskowy pełzacz" czy coś takiego

12 Obóz bandytów na drodze pomiędzy Trelis a Bragą (puchar jest albo w posiadaniu upadłego paladyna, albo leży w jednej ze skrzyń).

Oto lista Paladynów, którym trzeba oddać Błogosławione Ogniste Puchary, które zdobędziemy po złożeniu do świętego ognia pucharów w klasztorze przed Innosem:

Klan Ognia:

1) Frithjof

Klasztor:

2) Olivier

Okara:

3) Roland

Vengard:

4) Thordir

5) Markus

6) Georg

7) Cobryn

Reddock:

8) Javier

Cape Dun:
9) Wenzel

Trelis:
10) Konrad

Nemora:
11) Karlen

Niedaleko Mora Sul
12) Cruz

Kamienie teleportacyjne:

Myrtana:

Ardea leży na stole przy którym stoi burmistrz
Cape Dun leży w magazynie Ugruka kwatermistrza orków
Reddock jest w skrzyni w pierwszej z jaskiń którą masz oczyścić z potworów(zadanie od strażnika który pilnuje wejścia do tego tunelu)
Montera w chacie w której jest przestraszony niewolnik (szef najemników pozwala ci zająć tą chatę)
Trelis w skrzyni obok kapliczki Beliara niedaleko południowej bramy do miasta
Geldern leży na ziemi tuż na południe od południowej bramy
Gotha jeden jest w skrzyni wodza orków w jego chacie drugi leży w kuźni w mieście (ale nie na zamku)
Faring jest w jaskini znajdującej się przy drodze z dołu (od mostu) do miasta
Vengard kaplica jest w jaskini w mieście Gotha (nie trzeba walczyć z demonem)
Vengard król jest w pokoju z magiem ognia nad salą tronową
Vengard "poza kopułę" jak wyżej
Silden leży w kamiennym kręgu który jest tuż na północ od miasta
Nemora jest w skrzyni ukrytej w krzakach niedaleko dolnego wejścia do Nemory
Okara Leży na kamieniu przed wejściem do Okary.

Varant:

Braga ma go kupiec który będzie się opierał gdy będziesz zbierał daninę (wtedy go pokonaj i odbierz kamień)
Ben Erai w jeden z tunelów kopalni (nie możesz tam wejść jeśli nie masz 75 reputacji w mieście, da się wkraść)
Lago Leży za polem ziela bagiennego w pobliżu kamiennego murku (resztek chatki?)
Ben Sala Leży pośród tac z przyprawami mniej więcej w centrum wioski
Bakareh Leży gdzieś niedaleko Silvia szefa straży miejskiej

Mora Sul leży na stole niedaleko faceta który zleca ci złapanie Yussefa i odnalezienie Ramireza
Ishtar w jednej z komat obok sali tronowej Zubena.

Nordmar:

Klan Wilka w chacie Ronara (myśliwego który chce abyś mu towarzyszył w polowaniu)
Klan Młota w chacie kowala Ingvara
Klan Ognia w pierwszej chacie (tam gdzie jest facet który chce z tobą zapolować na orki)
Klasztor na najniższym poziomie biblioteki w skrzyni
Xardas na stole obok Xardasa.

Poniżej umieściłem listę zadań, za które można dostać reputację u poszczególnych frakcji:

REPUTACJA U ORKÓW

- +7 Vak potrzebuje 50 tys. złota dla Asasynow (Trelis)**
- +7 szaman w Geldern chce wszystkie 12 pucharów ognia (Geldern)**
- +7 zniszcz Okarę (Okara)**
- +7 zniszcz obozowisko buntowników w Nemorze (Nemora)**
- +7 zniszcz Reddock (Reddock)**
- +7 Umbrak chce śmierci przywódcy rebeliantów – Anog’a (Silden)**
- +5 donieś na Sanford’a (Montera)**

- +4 zabij druida Torn’a (Geldern)
- +4 zabij druida Runak’a (Geldern)

- +3 Yorik potrzebuje starych broni (artefaktów?) (Montera)

- +2 znajdź i wybij zakonspirowanych buntowników w Cape Dun(Cape Dun)
- +2 Ur-gosh prosi o przysługę (Faring)
- +2 pokonaj Mortis’a na arenie (Faring)
- +2 pokonaj Rozhov’a na arenie (Faring)
- +2 pokonaj Tukash’a na arenie (Faring)
- +2 pokonaj Vigo na arenie(Faring)
- +2 poznaj tajemnicę druida Runak’a (chodzi o kamień) (Geldern)
- +2 pokonaj Ivana - byłego najemnika (Geldern)

- +1 kuźnia w Faring (Faring)
- +1 Plaga bandytów na wybrzeżu (Cape Dun)
- +1 Folleck powinien wrócić do pracy(Montera)
- +1 Zabij Inog’a (Silden)
- +1 zabij uciekających niewolników (Silden)

Razem ok.84 punkty

REPUTACJA U BUNTOWNIKÓW

Ardea

- +2 oswobodzenie Ardei
- +1 rozmowa z przywódcą buntowników (Hamlar)
- +1 Gorn wskaże ci kryjówkę buntowników (Gorn)

Gotha

- +1 uwolnij Gorna w Gocie (potros)
- +2 oswobodzenie Gothy od nieumarłaków - zabij demona (Roland)
- +2 odbudowanie Gothy, czytaj pomoc finansowa buntownikom (Roland)

Cape Dun

- +1 pomóż Harek'owi
- +1 rzeczy uwieszonego paladyna (Gamal)
- +1 paczki z bronią dla Phil'a (Phil)
- +1 Wenzel robi rozpierduchę (uwolnij Wenzela)
- +5 oswobodzenie Cape Dun
- +1 zagubiony miecz Wenzela (Wenzel)

Faring

- +5 oswobodzenie Faring

Geldern

- +5 oswobodzenie Geldern

Montera

- +1 zabij gobliny nękające buntowników (Armon)
- +1 oczyść miejsce spotkania buntowników (Otis)
- +1 Rufus ucieka z farmy (Rufus)
- +1 Rufus'owi zachciało się teraz do Okary (Rufus)
- +1 zabij krowy na farmie (Mason)
- +5 oswobodzenie Montery

Nemora

- +2 kto jest wodzem Nemory? (Dudley)
- +1 posprzątaj na farmie na zachód od orków (Kippler)

- +1 paladyn powinien zginąć (karlen)
- +1 paladyn Karlen chce odzyskać swoją moc (Karlen)
- +2 Finley atakuje Trelis

Okara

- +1 Fraser powinien trafić do Okary (Fraser)
- +1 Kent do Okary (Kent)
- +1 Randall do Okary (Kent)
- +1 mag ognia Rakus do Okary (Rakus)

Reddock

- +1 zabić patrol orków (Getford)
- +1 zabić kolejny patrol orków na farmie (Getford)
- +1 uzbrojenie dla buntowników (Norris)
- +1 Reddock potrzebuje kowala (Javier)
- +1 uwolnij Kliff'a na orkowej farmie (Kliff/Toprok)
- +2 znajdź ludzi współpracujących z buntownikami w Cape Dun

Silden

- +1 porozmawiaj z Umbrak'iem (Inog)
- +1 Inog chce 5 paczek z bronią (inog)
- +1 Anog powinien dowiedzieć się że jego brat Inog potrzebuje pomocy
- +1 Anog jest głupi i nie chce pomóc Inog'owi, o czym powinniśmy donieść Inog'owi (Anog)
- +1 dostarcz zaopatrzenie orków próbujących dostać się do Silden (anog)
- +5 (po punkcie za niewolnika) uratuj niewolników z Silden (Inog)
- +5 oswobodzenie Silden (Inog)

Trelis

- +1 donieś buntownikom w Nemorze, o sytuacji buntowników w świątyni w Trelis (Charles)
- +2 pozabijaj orków w i obok świątyni w Trelis (Charles)
- +1 wyczyść jaskinie (Steve)
- +1 paladyn Konrad chce odzyskać swoją magię
- +1 Cole chce dojść do Nemory (Cole)
- +5 pozabijaj zielonych śmierdzieli w Trelis

Vengrad

- +1 zanieś puchar ognia Markusa do magów ognia
- +2 zabij 5 orkowych hersztów (Markus)
- +1 daj Keldron'owi bron (Keldorn)
- +2 zniszcz obozowisko orków poza bariera

Główne Misje:

- +2 oswobodzenie Myrtany

+2 znajdź wszystkie puchary ognia

+2 zabij Zuben'a

Razem 98 punktów

REPUTACJA U ASSYSYNÓW

+20 - Lekcja gościnności - zleceniodawca: Tizgar w głównej świątyni w Bakaresh

+15 - zanieść list od Sancho z Ben Erai do Sigmor'a w Bakaresh w głównej świątyni

+15 - Hassan - morderca Ramireza z Mora Sul - zleca Ningal w pałacu Gonzalesa

+10 - Braga - zebranie pieniędzy od 3 kupców i Tufail'a

+05 - zabicie króla Rhobar'a

+04 - zabicie Shakyor'a w Lago

+03 - zabicie za każdego Maga Wody (+04 dodatkowo za wiadomość że wszyscy nie żyją)- Gonzales w Mora Sul

+01 - przyprowadzenie zbiegłego Harek'a w Cape Dun

+01 - szkatułkę dla Basir'a w Monterze

+01 - przyprowadzenie do Soboty niewolnika należącego do Dana w Monterze

+01 - przyprowadzenie do Soboty niewolnika należącego do Thorek'a w Monterze

+01 - zabicie szamana Grompel'a w Silden

+01 - przyprowadzenie niewolnika Will'a do Quadir'a w Silden

Razem 78 pkt

To są skrzynie, w których można zdobyć wszelkie przedmioty, łącznie z najlepszymi zwojami, czy kosturami, a nawet (szczególnie) sztabę czystej magicznej rudy.

Jeśli ktoś ma dużo samozaparcia, może próbować wielokrotnie otwierać tę samą skrzynię (wczytując save'y) dopóki, dopóty nie „wyleci” z niej to, czego oczekiwał. To może zająć kupę czasu, sam się o tym przekonałem czekając na „kostur niewrażliwości”. Udało mi się po około setce prób (nie liczyłem!), zajęło mi to około 40 minut...

SKRZYNIE Z LOSOWĄ ZAWARTOŚCIĄ:

Cape Dun – in the cave with the dragons (there are all 4 types of unnamed chests there)

Okara – east of the rebel camp, there's a slope with 5 trolls guarding the chest; this place is also the alternate entrance to the huge cave behind the grain thieves north of the Montera mill.

Vengard - 5th house of the Orc Commanders

Vengard – out of the barrier, up the hill, in the easternmost of the 3 orc tents

Silden – Umbrak's chest

Silden (Wilderness) – next to a waterfall, guarded by 3 crocodiles

Trelis – by Vak

Wilderness (Gotha) – on a mountain high above Gotha, guarded by a black troll; this area is accessible thru a Nordmar pass or thru the gallery that leads to Nordmar from Faring (alternative to

the main Faring pass)

Faring - upper quarters, in the treasury next to Kan's place, chest on the right

Ben Sala – behind Daro, Julio's place

Bakaresh – in the main treasury

Bakaresh – treasury, upper floor

Bakaresh (wilderness) – southern of the 3 islands

Mora Sul – Gonzales's palace, the chest on the right

Tłumaczenie:

Cape Dun – w jaskini ze smokami (znajdują się tam wszystkie 4 typy nienazwanych skrzyń)

Okara – na wschód od obozu buntowników, znajduje się tam stok z 5 trollami strzeżącymi skrzyni, to miejsce jest także alternatywnym wejściem do jaskini za złodziejami zboża na północ od młynu

Montery

Vengard – dom 5ego dowódcy orków

Vengard – na zewnątrz bariery, na wzgórzu, na wschód od 3 namiotów orków

Silden – skrzynia Umbrak'a

Silden (okolice) – nieopodal wodospadu, strzeżona przez 3 krokodyle

Trelis – w komnacie Vak'a

okolice Gothy – na górze wysoko ponad Gothą, strzeżona przez czarnego trolla; to miejsce jest dostępne przez przełęcz do Nordmaru albo przez nawis, który podąza do Nordamru z Faring (alternatywa głównej przełęczy Faring)

Faring – wyższe mieszkania, w skarbcu nieopodal komnaty Kan'a, skrzynia po prawej

Ben Sala – za Daro'em, miejsce Julio'a

Bakaresh – w głównym skarbcu

Bakaresh – w skarbcu na wyższym piętrze

Bakaresh (okolice) – południowa z trzech wysp

Mora Sul – pałac Gonales'a, skrzynia jest po prawej

Bardzo pomocna mapa ze zaznaczonymi wszystkimi istotnymi NPC'ami (zalecam druk w kolorze, na czarno-biało nie widać kropek!):

Przyjaciele

- Milten
- Lares
- Lester
- Gorn
- Diego
- Lee

Osoby:

- Xardas
- Ortega
- Chris
- Ivan
- Kliff, Topork
- Jack
- Anog
- Osmund
- Domenick
- Jorn, Lisk i Jensgar
- Larson
- Pedar
- Vibalt
- Kalan
- Murat, Yasmin i Alima
- Kurt
- Cruz i Yussuf
- Malir
- Taklar
- Sugut
- Hurit
- Wutras
- Pakwan
- Ontas
- Tamkosch
- Abbas, Tufail
- Mezir
- Fasim
- Kalesch
- Ramirez
- Sanuyem
- Straż Kaffu
- Grubas

Różne inne:

- Mroczne Berło (?)
- Kopalnia Selphur
- Biały Rozrywacz
- Złodzieje ziarna (?)
- Wejście do kopalni rudy
- Kopalnia złota
- Niewolnicy z Silden

Ludzie Okary

- Radus
- Randall
- Kent
- Fraser i Candela
- Owen

Groby Przodków

- Akascha
- Baldar
- Berek
- Snorre
- Ejnar
- Angir

Przejścia do Nordmaru

- Wrodcy Orkowie
- Pokojowi Orkowie
- Bandyci i rozbójnicy
- Wrodcy Nieuumarli
- Rebelianci i Nomadzi

Ogniste Puchary

- Artefakty Adanosa
- Skrzynie

Druidzi:

- Bogir
- Porgan
- Shakyor
- Torn
- Runak

Magowie Wody

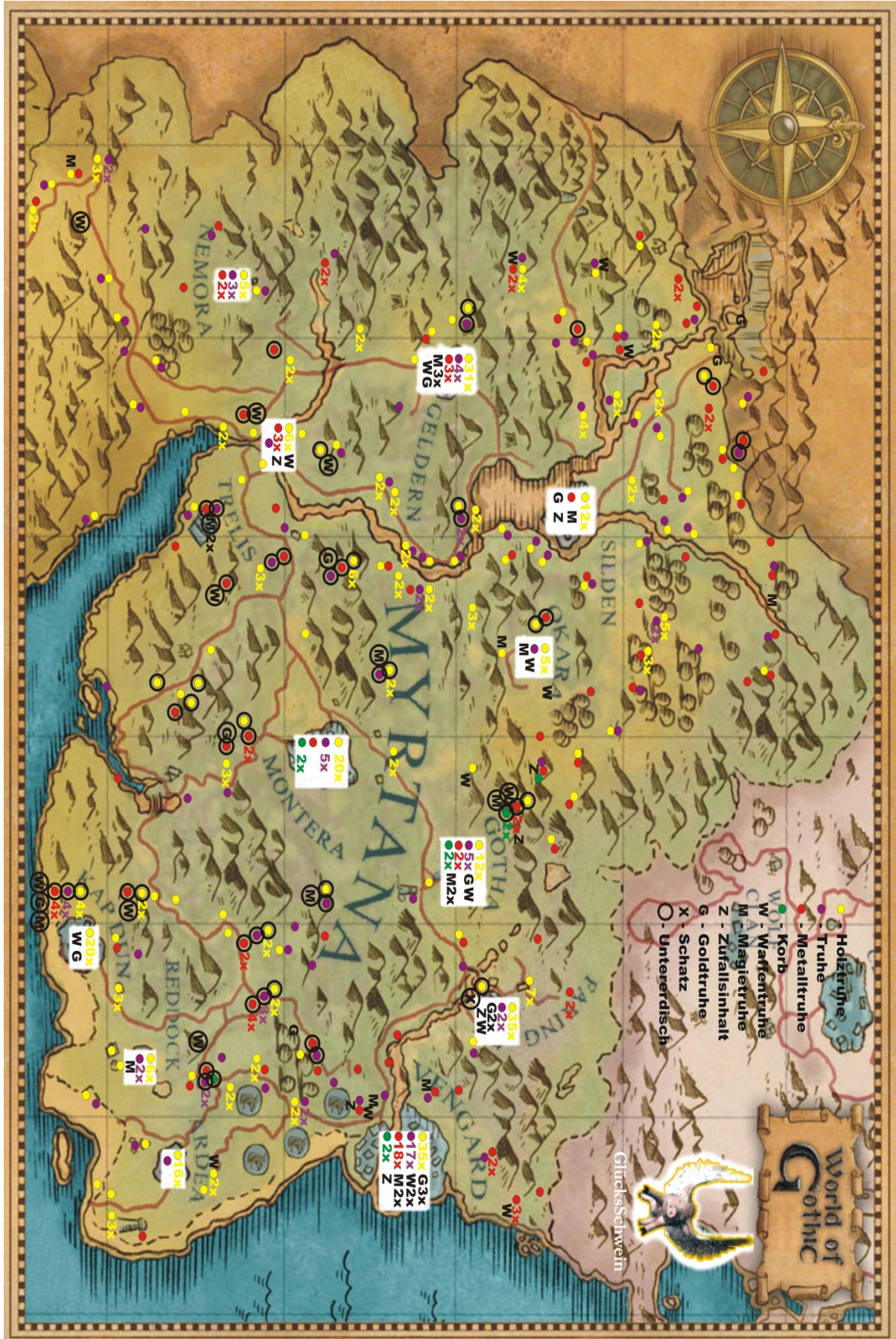
- Riordian
- Vatras
- Cronos
- Saturas i Myxir
- Merdarion
- Nefarius

Version 1.7

www.gothic.phx.pl

World of Gothic

Dwie pozostałe mapy tym razem ze wszystkimi kufрами, skrzyniami na nich (niestety Nordamru nie udało mi się zdobyć):





THE UNKNOWN LANDS



4x
10x
2x
M 2x
W 2x
G 2x

9x
6x
9x
W
M
Z

2x
3x
2x
G

5x
6x
3x
4x
G

G
Z
W
G 3x
Z 2x

4x
7x
11x
6x
6x
G 3x
Z 2x

- Holztruhe
- Truhe
- Metalltruhe
- Korb
- W - Wafertruhe
- M - Magietruhe
- Z - Zufallsinhalt
- G - Goldtruhe
- X - Schatz
- - Unterdirdisch

GlücksSchwein



World of Gothic G

LEGENDA:

holztruhe - drewniany kufer

truhe - kufer

metalltruhe - metalowy kufer

korb-kosz

waffentruhe – skrzynia

magietruhe - magiczna skrzynia/kufer(w nich możemy znaleźć zwoje, mikstury oraz kostury [w tym takie, które dodają umiejętności Mag Wody/Mag Ognia/Czarny Mag+Regeneracja Many])

zufallsinhalt-kufer z losowa zawartością (m.in. z czystą magiczną sztabką, jeśli ma się duuużo szczęścia)

goldtruhe - skrzynia złota

schatz - skarb

untererdisch - jak literka jest wzięta w kolko to oznacza ze skrzynia kufer/skrzynia jest w jaskini

Wszystkie (tak mi się wydaje:) lokacje, NPC'y itp. Zostały sprawdzone/wykonane w grze!

Większość z tych informacji , mapek, spisów nie pochodzi ode mnie, lecz od wielu różnych stron, czy forów, ja dopisałem stosunkowo niewiele własnych nowinek, potrzebnych też było baaardzo dużo poprawek, trochę przetłumaczyć z angielskiego oraz niemieckiego, no i oczywiście wszystko uporządkować i zatytułować.

Szczególnie chcę podziękować stronie oraz forum www.gothic.phx.pl w gromadzeniu informacji (szczerze muszę przyznać, iż znaczna większość materiałów pochodzi właśnie stamtąd),

dziękuję też stronie www.e-gothic.net

oraz wielu poszczególnym user'om ;]

W razie jakichkolwiek zastrzeżeń/skarg/wątpliwości/pocieszeń/gratulacji/podziękowań/wyzwisk/spamu pisać na: tenemo@gmail.com

~Tenemo