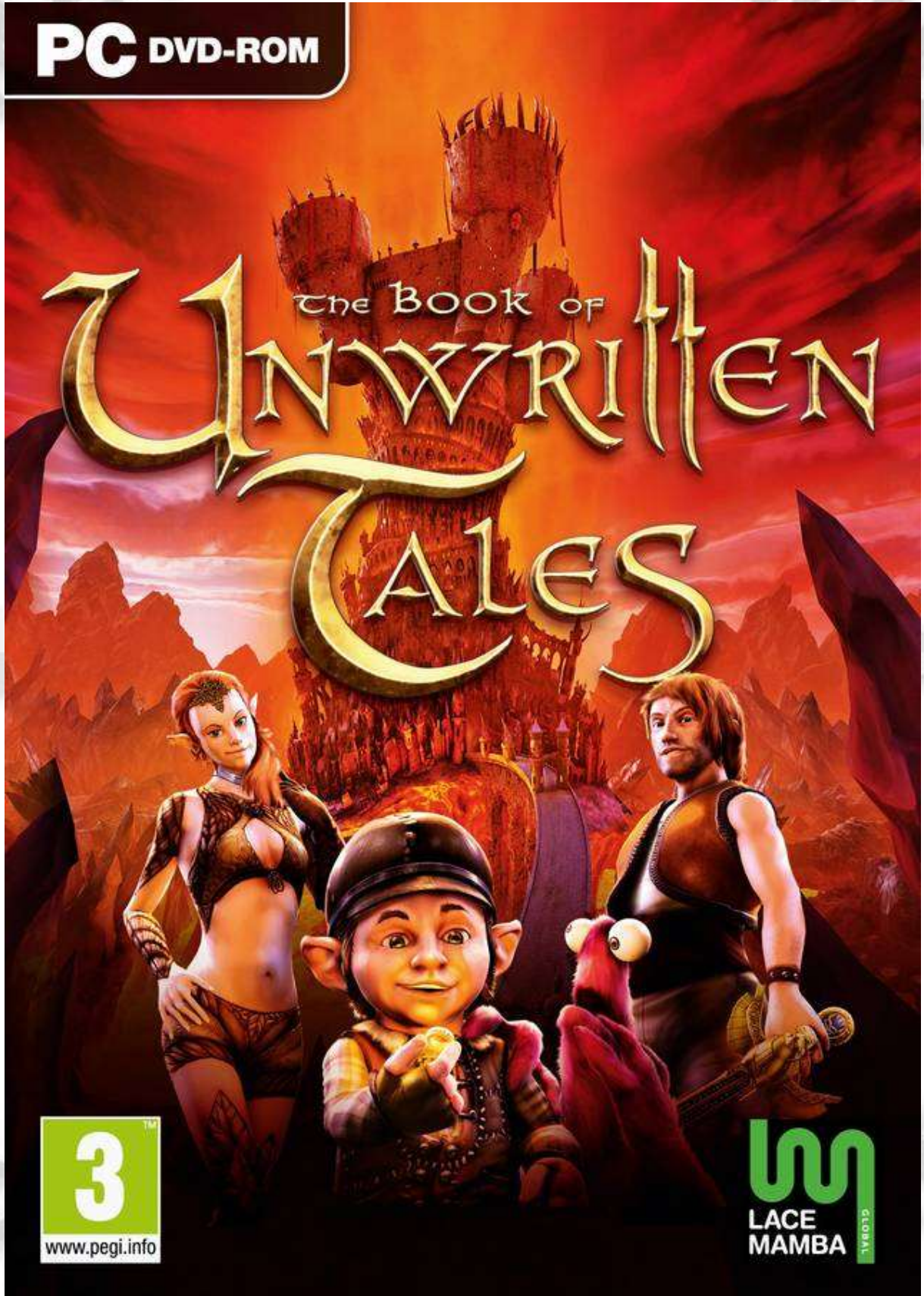


PC DVD-ROM

# THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY  
**The Book of unwritten tales**

Autor  
**vaapku**

Data publikacji  
wrzesień 2012

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone  
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

SOLUCJA-PORADNIK

# Spis treści

<b>Rozdział I</b> .....	<b>4</b>
Uwalnianie gremlina.....	4
Wykurzanie szczura.....	4
Zdobywanie wyposażenia .....	5
Krasnoludzkie ale .....	6
Zębatka.....	6
Poszukiwanie księgi gremlina.....	7
<b>Rozdział II</b> .....	<b>8</b>
Dostanie się do szkoły magii.....	8
Serta złota .....	9
Magiczne szaty i różdżka.....	9
Zdobywanie dyplomu maga .....	10
Artefakt.....	11
Zaklęcie .....	11
Montowanie ekipy i poszukiwanie wyspy.....	12
<b>Rozdział III</b> .....	<b>13</b>
Otwieranie drzwi do świątyni .....	13
Poszukiwanie kryształów i opuszczenie zawałonych korytarzy .....	14
Środek świątyni.....	17
Unieszkodliwienie Munkusa.....	17
Zdobycie artefaktu.....	18
<b>Rozdział IV</b> .....	<b>19</b>
Na ratunek Wilburowi - kompletowanie wyposażenia .....	19
Ucieczka z celi .....	22
Turniej wojowników.....	24
Rzut krasnoludem .....	24
Strzelanie do celu .....	24
Zabranie artefaktu wodzowi orków .....	25
<b>Rozdział V</b> .....	<b>25</b>
Pomóc samemu sobie.....	25

## ***Rozdział I***

### **Uwalnianie gremlina**

#### **Ivo**

Przejdź w prawo i złap linę, by przeskoczyć i stanąć na ładunku. Podejdź do klatki, przyjrzyj się i porozmawiaj z gremlinem. Spójrz na linę zabezpieczającą klatkę oraz na wspornik (u góry ekranu) i znowu pogadaj z MacGuffinem o wszystkim. Dostaniesz pejcz. Użyj go na wsporniku. Wejdź na górę. Gdy Munkus skończy rozmowę z matką, rozejrzyj się. Spójrz na stojak z bronią - jest tam miecz, którym Ivo mogłaby przeciąć linę. Nie może jednak do niego podejść.

Przeszukaj pudełko leżące obok Ivo i zabierz z niego sznurek z haczykiem. Weź też tyczkę, na której powiewa flaga. Przywiąż sznurek do tyczki i użyj tak zrobionej wędki do złowienia miecza.

Zejdź na dół. Powiedz gremlinowi o podsłuchanej rozmowie i o mieczu. Przetnij linę zabezpieczającą.

### **Wykurzanie szczura**

#### **Wilbur**

Rozmawiaj z Mistrzem Piwowarem. Twoim zadaniem jest pozbycie się szczura, a zrobisz to przy użyciu robota. Podejdź do skrzyni, w której znajduje się urządzenie, spróbuj ją otworzyć. Potrzebujesz jakiegoś narzędzia. Weź łom leżący na ladzie i otwórz przy jego pomocy skrzynię. W twoim ekwipunku znajdzie się instrukcja, przeczytaj ją. Robot potrzebuje paliwa (odpadków) oraz DNA 'ofiary'.

Po odpadki udaj się do kuchni - weź je z kosza na śmieci i nakarm nimi maszynę.  
Przyjrzyj się szczurzej dziurze, zbadaj ją, Wilbur weźmie trochę sierści. Daj ją robotowi.  
Problem rozwiązany, powiedz o tym Piwowarowi.

## Zdobywanie wyposażenia

Pora do domu. Wyjdź na zewnątrz, obejrzyj animację. Wygląda na to, że marzenia małego gнома o wielkiej przygodzie właśnie zaczynają się spełniać.  
Idź do gnomiej norki i zjedź na dół. Porozmawiaj z Dziadkiem. Domaga się hasła. Możesz się z nim troszkę podroczyć, ale prawidłowa odpowiedź to **'wyprzedzające uderzenie nuklearne'**. Gdy odejdzie, porozmawiaj z nim raz jeszcze. Dowiedz się, jakiego wyposażenia potrzebujesz: musisz zdobyć mapę, hełm i spadochron.

### Mapa

Mapa znajduje się w krasnoludzkim pubie. Idź tam. Mistrz Piwowar śpi, Wilbur go obudzi.  
Zaraz zagadaj do niego ponownie, zapytaj o mapę. Nie zgodzi się na pożyczenie. Musisz uciec się do podstępu. W kuchni znajdziesz więcej odpadków, nakarm nimi robota. Następnie udaj się do gnomiej norki, użyj dźwigni by dostać się do kuchni i zabierz stamtąd nożyczki. Obetnij nimi brodę Mistrza i daj ją robotowi.

Pogadaj z Piwowarem. On świętuje zwycięstwo, a ty w tym czasie zabierz mapę.

### Hełm

Przedmiot nadający się na hełm znajdziesz w barowej kuchni, To garnek - chwilowo zamieszkały przez szlam. Zmutowany szlam. I agresywny. Idź do norki gнома. Zabierz z kuchni butelkę z płynem do czyszczenia. Zjedź na dół i zabierz z piwnicy wysuwane ramię. Wróć do bastionu. Przymocuj do ramienia środek czyszczący i umyj garnek, teraz już możesz go wziąć.

### Spadochron

Na dworze znajdziesz płachtę brezentu, w pokoju Wilbura plecak, a w piwnicy elfią linę. Połącz

ze sobą te trzy przedmioty.

Skoro już skompletowałeś wyposażenie, wróć do Dziadka i go o tym poinformuj. Pojawił się kolejny problem. Potrzebujesz jeszcze krasnoludzkiego ale i koła zębatego.

### Krasnoludzkie ale

Idź do bastionu i porozmawiaj z Piwowarem. Namów go do uwarzenia odrobiny ale. Musisz mu przynieść wodę, chmiel i jęczmień.

**Woda:** Będąc na zewnątrz, ułam sopel zwisający z rusztowania. Idź do kuchni w bastionie. Z piecyka zabierz dzbanek do kawy. Włóż do niego sopel i ponownie postaw dzbanek na piecu. Po chwili zabierz go.

**Chmiel:** Spójrz na szczurzą dziurę pod barową ladą. Znajdziesz tam chmielową szyszkę. Idź do domu. Przyjrzyj się donicy na kwiatki. Zasadź w niej szyszkę. Trzeba jakoś przyspieszyć proces wzrostu. Zajrzyj do kuchni, w szafce znajdziesz nawóz. Znajdziesz go na doniczce. Po chwili będziesz dysponować odpowiednią ilością chmielu.

**Jęczmień:** Znajduje się w młynku w kuchni gnomów.

Zanieś wszystkie składniki krasnoludowi. Po chwili dostaniesz swoje ale.

### Zębatka

Na podłodze salonu w domu Wilbura jest okrągła rybka, dotknij jej. Musisz ją teraz jakoś złapać. W kuchni w bastionie znajdziesz siatkę, a w pokoju Wilbura raketę tenisową. Połącz te dwa przedmioty i użyj, by złowić rybkę. Zejdź do piwnicy. Umieść rybkę w imadle. Zabierz skrzynkę z narzędziami i użyj ich do rozkręcenia zabawki.

Idź do Dziadka i daj mu oba przedmioty.

## Poszukiwanie księgi gremlina

### Ivo

Porozmawiaj z Ćwir-Ćwirkiem. Wejść do domu. Obejrzyj sarkofag i otwórz go. Trzy razy rozmawiaj z mumią. Powie coś o majstrowaniu przy figurze, ale właściwie nie dowiesz się niczego konkretnego.

Zajrzyj do księgi leżącej na biurku. Niech Ivo przeczyta wszystkie wpisy. Spróbuj otworzyć drewniane pudełko, leżące na prawo od księgi.

Przyjrzyj się drewnianej skrzyni, otwórz ją. Z torby z narzędziami zabierz sito i przesiej w nim piasek. Znalezionym kluczem otwórz skrzynię. Przeszukaj ją dokładnie, znajdziesz kamienny dysk i kartkę. Podejść do podstawy na figurę (jest obok skrzyni z piaskiem). Zbadaj wgłębienie, włóż do niego dysk. Obejrzyj figurę i 'porozmawiaj' z nią. Dostaniesz ziarno. Z kartki znalezionej w pudełku dowiesz się, co dalej robić. Wyjść na zewnątrz. Do kamiennego młynka wsyp ziarno i zmiel je. Trzeba jeszcze zagotować wodę. Zabierz wiszącą na ścianie konewkę. Podejść do studni, użyj korbę, by zwinąć linę. Przywiąż do niej konewkę i nabierz wody. Podejść do paleniska. Pod doniczką znajdziesz krzemień. Weź kilka drewnien i połóż je na palenisku. Żeby rozpalić ogień, potrzebujesz jeszcze jakiejś podpałki. Na biurku gremlina są straszliwie ważne dokumenty, które połóż na drewnie. Użyj krzemienia. Na metalowym ramieniu zawieś konewkę i przesun ją w stronę ognia. Gdy Ivo powie, że woda się gotuje, zabierz konew. Wsyp do niej proszek. Wróć do maszyny i daj jej 'paliwo'. Otworzy się sekretne przejście.

Zejdź na dół. Rozejrzyj się, przyjrzyj kracie i figurkom dookoła drzwi. Zabierz drewnianą łaskę. Idź do mumii i zapytaj o sposób otwarcia kraty i o klejnot. Powiedz, że Mortimer cię przysłał. Musisz udowodnić, że jesteś jego przyjacielem. Mumia zada ci trzy pytania:

#### **-Jakiego koloru jest bielizna Mortimera?**

Odpowiedź znajdziesz, przeglądając zawartość balii na pranie, stojącej na prawo od drzwi wejściowych. Bielizna Mortimera jest czerwona.

#### **-Jak ma na imię kot Mortimera?**

Jego kot zdechł jakiś czas temu. Nagrobek znajdziesz w ogrodzie. Jest zarośnięty, użyj więc nożyc, których szukaj w piwnicy. Zbadaj nagrobek. Kot wabił się Kinski.

Odpowiedź na ostatnie pytanie to 234.

Mumia wypłuje klejnot, umieść go w lasce. Spróbuj umieścić ją w dziurze w podłodze w

piwnicy. Nic się nie dzieje. Popatrz na figurkę z lustrem w dłoniach. Trzeba będzie pobawić się z odbijaniem światła. Idź na górę, ale zabierz ze sobą laskę. Przyjrzyj się oknu nad drzwiami. Ma zamknięte okiennice, więc światło nie wpada do środka. Wyjdź na zewnątrz i otwórz je, używając laski. Wejdź do środka. Spójrz na promień padający na rozbite lustro. Trzeba je czymś zastąpić. Na kominku leży tarcza, którą połóż w miejsce lustra. Zejdź na dół. Umieść laskę w otworze. Poruszaj lusterkiem, aż promień przejdzie przez kryształ. Przeczytaj księgę.

## ***Rozdział II***

### **Dostanie się do szkoły magii**

#### **Wilbur**

Rozmawiasz ze strażnikiem. Nieważne, jak mu się przedstawiś. Gdy już sobie pogadacie, przejdź przez bramę. Przejdź w prawo, do górnego miasta. Ponownie porozmawiaj ze strażnikiem. Nie wpuści cię, bo nie jesteś magiem. Zejdź do dolnej części miasta. Przeczytaj tabliczki na drzwiach po lewej. Szkoła magii jest zamknięta. Wobec tego wejdź do gospody. Porozmawiaj z mężczyznami. Dopóki grają, niczego od nich nie uzyskasz. Niestety, nie zanoszą się na to, by mieli prędko skończyć. Trzeba ich jakoś do tego zmusić. Z dalszej rozmowy dowiesz się, że właściwie tylko problemy techniczne mogą ich zniechęcić.

Przeczytaj tabliczkę na drzwiach i wejdź do serwerowni. Gra jest obsługiwana przez 'włochatego demona'. Wilbur słusznie zauważy, że małpa sama z siebie się nie pomyli. Przyjrzyj się szufladzie z dokumentami i pomieszaj papiery. Małpa szybko to zauważy, trzeba wymyślić coś lepszego. Popatrz na krzesło, na którym siedzi małpa i drugie, zapasowe. Wróć do grających mężczyzn. Za tym po lewej jest pudło z narzędziami, wyjmij z niego piłę. Podpiłuj nią zapasowe krzesło. Ponownie pomieszaj karty, a gdy małpa zajmie się porządkami, podmień siedzenia. Gracze odrobinę się wkurzą, ale nie na tyle, żeby skończyć zabawę.

Idź do strażnika i wypytaj go, co jadł. Gadaj z nim tak długo, aż da ci jednego banana. Zanieś go małpie. Panowie nadal grają! W pomieszczeniu, w którym siedzą, znajdziesz słoik. Idź z nim za miasto. Podnieś płaski kamień i nałap do słoika robali. Wypuść je na małpę. Mężczyźni



nareszcie sobie odpuszczają.

Idź do szkoły magii. Porozmawiaj z nauczycielem. Żeby zostać magiem, potrzebujesz szaty, różdżki i sterty złota. Dostaniesz mapę krainy.

### **Sterta złota**

Przed wyjściem ze szkoły zabierz z biurka kryształową kulę. Udaj się do siedziby Wuppermana i porozmawiaj z nim. Organizuje loterię, w której wygrać można stertę złota. Wystarczy przewidzieć trzy razy z rzędu, jaki kolor wypadnie na kole fortuny. Spróbuj zagrać, oczywiście marne są twoje szanse. Poproś Wuppermana, by ci powróżył. Obejrzyj zwierzęta w klatkach, przede wszystkim niewidzialną wiewiórkę. Zapytaj mężczyznę, czy wszystko z nią w porządku. Gdy podejdziesz do klatki, podmień jego kulę na tę zabraną ze szkoły magii. Dwukrotnie poproś o wróżbę. Możesz zadać pięć pytań, zanim showman wybudzi się z transu. Wykorzystaj to, by dowiedzieć się, jakie kolory wypadną na kole fortuny. Zadaj po dwa pytania dotyczące pierwszego i drugiego kręcenia - najpierw pytaj, czy wypadnie jeden z dwóch kolorów. Jeśli tak, to spytaj teraz o jeden z nich, jeśli nie - o jeden z pozostałych. Pozostaje ci tylko jedno pytanie dotyczące ostatniego kręcenia kołem, wyklucz dwa kolory. Gdy już się wszystkiego dowiesz, powiedz, że chcesz ponownie spróbować zagrać. Typuj zgodnie z przepowiedniami, za trzecim razem musisz strzelić. Jeśli się pomylisz, poproś o kolejną przepowiednię i tak aż do skutku. Kiedy ci się uda, dostaniesz worek złota.

### **Magiczne szaty i różdżka**

Gdy wyjdiesz na rynek, będziesz świadkiem, jak kupiec goni szczura. Pogadaj z mężczyzną. Zapytaj, co dostaniesz za złapanie Króla Złodziei. Pozwoli ci wybrać trzy rzeczy. Zajrzyj do kanałów (na prawo od drzwi do tawerny). Wilbur jest za duży, by tam wejść. Idź do szkoły magów i przeszukaj karton. Znajdziesz igłę z nitką oraz trzy fiołki z miksturami. Spróbuj każdej. Ostatnia spowoduje, że świat zrobi się większy. Stań przed wejściem do kanałów i wypij jeszcze jeden łyk mikstury. Gnom nadal jest za duży. Powiedz o tym kupcowi, a da ci zmniejszający pierścień. Raz jeszcze idź do kanałów, wypij łyk, załóż pierścień i przejdź przez kratę. Powiedz szczurowi, że masz go unieszkodliwić. Umów się z nim, że przyniesiesz

jedzenie, a w zamian otrzymasz maskę i wszelką pomoc.

Opuść kanały i idź do strażnika. Przyjrzyj się kanapce wystającej z koszyka. Zapytaj Tarczownika o kanapkę. Zaproponuj, że o nią zagracie. Strażnik wymyśli karty, zapytaj o zasady. Zagrajcie, oczywiście nie masz żadnych szans.

Idź do szczura i powiedz, jak się sprawy mają. Następnie powiedz o wszystkim nauczycielowi. Da ci połówkę karty. Wyjdź na zewnątrz, Król Złodziei cię zawoła, da ci drugą połówkę. W tawernie, na stole do gry znajdziesz taśmę klejącą, połącz nią części karty. Wróć do strażnika i pokaż mu swoją zdobycz. Będzie ci wciskał, że nie można grać naprawianymi kartami. Idź na skargę do nauczyciela. Da ci księgę zasad, pokaż ją Tarczownikowi. Wygrasz, a twojemu przeciwnikowi opadnie szczęka. Zagroź, że powiesz wszystkim o swoim zwycięstwie. W końcu da ci kanapkę. Wepchnij ją do kanałów - jeśli zejdziesz tam i dopiero wtedy dasz szczurowi, okaże się, że zmniejszyła się razem z Wilburem. Zejdź więc do kanału dopiero, gdy wsadysz już tam kanapkę. Dostaniesz maskę Króla Złodziei. Zapytaj o wykrój szaty maga i różdżkę. Idź do kupca i pokaż mu maskę. Jako nagrodę wybierz belę materiału. Możesz poprosić o różdżkę, ale żadna nie będzie odpowiednia. Przejdź się po okolicy i wróć do wejścia do kanałów. Powinna pojawić się tam chusteczka oznaczająca, że szczura ma to, o co prosiłeś. Sięgnij zatem do środka - dwukrotnie. Pozostaje już tylko uszyć szatę, zrób to zatem.

Idź do nauczyciela i powiedz mu, co zdobyłeś. Żeby zostać magiem, musisz wykonać trzy zadania: przygotować magiczną miksturę, zdobyć potężny magiczny artefakt i rzucić zaklęcie. Dowiedz się od nauczyciela więcej na temat tych wyzwiań.

## Zdobywanie dyplomu maga

### Magiczna mikstura

Przejrzyj książki na regale, Wilbur wybierze przepis. Musisz znaleźć potrzebne składniki.

**Wyciąg ze spleśniałego szlamu** - szlam znajdziesz w kanałach. Wlej go do prasy w szkole magii i wyciśnij.

**Proszek z rogów jelonka rogacza** - pokaż przepis szczurowi i wyjdź. Przejdź się kawałek i zaraz ponownie zajrzyj do kanałów. Rogi zetrzyj, używając móździerza stojącego na biurku nauczyciela.

**Duszne grzyby** rosną na drzwiach statku.

**Mięta** jest w garnku na stole w szkole magii.

**Czerwone pachy diabła** rosną na drzewie na bagnach.

**Kostne robaki** znajdziesz w kości zabranej ze szkieletu leżącego na bagnach.

**Astmatyczne larwy** leżą w pudełeczku na stole w szkole magii.

**Kryształowa fiołka** jest na stole obok regału w szkole magii.

Gdy zdobędziesz wszystkie składniki, podejź do kotła. Postępuj zgodnie ze wskazówkami. Gdy dojdiesz do piątego kroku, mieszaj powoli i zmieniaj kierunek, gdy zmieni się kolor mikstury. Gotowy eliksir zaprezentuj nauczycielowi.

## Artefakt

Aby zdobyć potężny artefakt, musisz przejść przez lustro duchów. A żeby to było możliwe, musisz umrzeć. Idź na bagna i wejdź do statku. Pogadaj ze Śmiercią. Zabije cię tylko jeśli w Księdze Zmarłych pojawi się odpowiedni wpis. Możesz spróbować wpisać tam swoje imię, używając atramentu, który znajdziesz w tawernie, w serwerowni i pióra, którego szukaj w jednej z klatek u wróżbity. Na nic się jednak te próby nie zdadzą - Śmierć zauważy, co robisz. Musisz odwrócić jakoś jego uwagę. Idź do kupca i powiedz, że chcesz wybrać swoją nagrodę. Troszkę go postraszyć, wyśmiej go, ale na odczepnego da ci worek, w którym znajdziesz fajerwerki. Wsadź je do pieca na statku. Gdy Śmierć podejdzie sprawdzić, co się dzieje, szybko dopisz swoje nazwisko w Księdze. Powiedz o tym Śmierci. Sterujesz teraz duchem. Idź do szkoły i przejdź przez lustro. Gdy Wilbur wróci z amuletem, wytłumacz Śmierci, że to ty napisałeś swoje nazwisko. Możesz pokazać nauczycielowi zdobyty artefakt.

## Zaklęcie

Idź do Wuppermana i powiedz, że musisz nauczyć się zaklęcia. Pomoże ci, musisz tylko przynieść królika i kapelusz. Królik hasa na polach za miastem. Idź tam i przywiąż do drzewa linę, którą znajdziesz na statku. Zanęć marchewką - jest w klatce chomika Wuppermana. Królik jest twój.

Kapelusz znajdziesz na statku, tyle że Śmierć nie zechce ci go pożyczyć. Pogadaj z nim,

zasugeruj zmianę pracy. Wpadnie na genialny pomysł, tobie przypadnie zadanie znalezienia funduszy. Idź z tym do Wuppermana, chętnie się zgodzi zainwestować. Wróć do swojego wspólnika, chce przeprowadzić próbę pochówku. Powiedz, że to on powinien dostąpić przywileju bycia pochowanym. Da ci do potrzymania kapelusz. Gdy Wilbur skończy kopać, idź do wróżbity. Pokaż mu królika i cylinder. Po otrzymaniu instrukcji, idź pokazać ją nauczycielowi.

## **Montowanie ekipy i poszukiwanie wyspy**

Po zdaniu wszystkich egzaminów dostaniesz dyplom maga. Idź do strażnika. Po drodze zatrzyma cię Król Złodziei, by się pożegnać. Pokaż strażnikowi dyplom. Po rozmowie z 'arcymagiem' czeka na ciebie kolejne zadanie: musisz znaleźć dwóch towarzyszy i wyruszyć na poszukiwania. Po opuszczeniu wieży pogadaj z łowczynią nagród. Raczej nie będzie dobrym kompanem, ale jej więzień... Porozmawiaj z nim, może uda ci się go jakoś uwolnić?

Zejdź do bramy. Spotkasz tam elfkę. Pomów z nią. Dołączy do ciebie. Musisz znaleźć sposób, by dostała się za bramę. Przejdź do górnego miasta. Zabierz linę - jest na lewo od drewnianej skrzyni. Przywiąż ją do filara po prawej.

Gdy znajdziesz się w wieży, będziesz mieć kontrolę nad Wilburem i Ivo.

### **Wilbur**

Idź do szkoły magii. Przeczytaj list od nauczyciela i zabierz magiczne okulary. Wróć do wieży. Przeczytaj księgę znajdującą się pod oknem, używając okularów. Poszukaj informacji o Sordii i o magu. Nie ma nic o położeniu wyspy. Przyjrzyj się papierom na szafie. Wilbur jest za mały, nie dosięgnie...

### **Ivo**

Zerknij na papiery na szafie i sięgnij po nie. Zajrzyj do książki gremlina (jest w ekwipunku). Podejdź do mapy na ścianie - poszukiwania będą daremne, trzeba znaleźć inną nazwę miasta.

### **Wilbur**

Zajrzyj do encyklopedii w poszukiwaniu Krun'Pak - jego inna nazwa to Krzemieniec. Podejdź do mapy na ścianie i znajdź miasto. Znajduje się na północy. Kliknij na nie, a następnie podążaj za

wskazówkami. Wyspa, której szukasz to taka maciopka kropka  
Znasz już miejsce, zostaje jeszcze oswobodzić Nate'a. Wyjdź z wieży.

### **Ivo**

Porozmawiaj z więźniem i łowczynią nagród. Zaproponuj jej rywalizację w siłowaniu na rękę.

### **Wilbur**

Daj Ivo eliksir mocy.

### **Ivo**

Wypij eliksir i ponownie podejź do zawodów w siłowaniu.

### **Wilbur**

Odwiąż linę, po której Ivo dostała się do miasta i przerzuć ją przez belkę statku. Weź sieć i połóż ją na desce, na której stała Ma'Zaz. Jeden koniec liny przywiąż do sieci, a drugi - do paki. Przejdź w prawo, tak jakbyś chciał opuścić to miejsce. Gdy panie skończą się siłować, kaź Wilburowi zepchnąć pakę.

Porozmawiaj z więźniem. Przekonasz go do współpracy, jeśli będziesz tajemniczy.

## ***Rozdział III***

### **Otwieranie drzwi do świątyni**

#### **Ivo**

Spójrz na wejście do świątyni. Zwróć uwagę na wnęki. By otworzyć drzwi, musisz włożyć do nich odpowiednie stworzenia.

Stworzenie ognia: Spójrz na świecące punkty widoczne na wodzie. Kliknij ponownie, a dowiesz się, że to ogniste chochliki, zbierają nektar. Może uda ci się złapać jakiegoś, jeśli zdobędziesz

trochę miodu? Porozmawiaj z kapitanem (jest na górze, nad drzwiami), rzuci w ciebie słoikiem. Popatrz na ul. Poproś Ćwir-Ćwirka, by odwrócił uwagę pszczół. Nabierz miodu do słoika. Połóż słoik na występie skalnym.

Stworzenie ziemi: Zabierz wiadro z wodą. Polej nią suchą ziemię. Złap kilka robaków.

Stworzenie wody: Zabierz gałąź i rybią ość. Weź także linę, zwisającą z góry. Przywiąż linę do kija, zaczepek haczyk, nałóż robaka. Kliknij wędką na wodę.

Stworzenie powietrza: Włóż rybę, robaki i chochlika do odpowiednich wnęk i poproś Ćwir-Ćwirka, by wleciał do ostatniej.

### **Poszukiwanie kryształów i opuszczenie zawałonych korytarzy**

Wejdź do świątyni. Ups, malutki wypadek... Możesz przełączać się między bohaterami. Wilbur i Nate mają ograniczone pole manewru. Jako Ivo przyjrzyj się pierścieniom. Przejdź przez drzwi do drugiego pomieszczenia. Zbadaj leżące tam zwłoki, zabierz maczetę. Wyjdź. Przetnij korzeń zwisający nad przepaścią. Przeskocz i wyjdź ze świątyni. Zajrzyj do wnęk. Zabierz słoik i wiadro. Wróć do środka, do drugiego pomieszczenia. Zanurz słoik w wodzie, by złapać meduzę. Idź nad przepaść. Przywiąż wiadro do wędki, włóż do środka słoik z meduzą i podaj Wilburowi. Podejdź do kamiennych symboli i ustaw je zgodnie z tym, co powiedział Wilbur: ślimak z długą szyją, bezgłowa ryba, gałązka i gwiazda. Wciśnij guzik po prawej.



### **Wilbur**

Przejdź przez drzwi. Po lewej jest właz, Wilbur jest za słaby, by go otworzyć. Stań na prawej platformie, zjedziesz na dół. Spójrz dwukrotnie na korzenie. Nate pomoże ci dostać się z powrotem na górę. Tym razem stań na lewej platformie. Znow poproś o podsadzenie (kliknij na korzenie).

### **Nate**

Stań na lewej platformie.

### **Wilbur**

Przesuń kamień na platformę i sam stań na niej.

### **Nate**

Otwórz właz. Zjedź na dół.

## **Wilbur**

Ponownie poproś kapitana o pomoc. Przejdź przez właz i wejdź po drabince na samą górę. Po rozmowie z Ivo podnieś kamienną tabliczkę. Rzuć ją dziewczynie (jeśli jej nie ma, przełącz się na nią i wejdź do drugiego pomieszczenia).

## **Ivo**

Idź do panelu z pierścieniami. Ustaw symbole takie jak po lewej stronie tablicy. Wciśnij przycisk.

## **Wilbur**

Zejdź na dół, przejdź przez właz i wczołgaj się przez otwór. Masz kolejny kryształ.

## **Ivo**

Ustaw symbole widoczne na środkowej części tablicy i wciśnij przycisk. Odblokuje się koło na dole.

## **Nate**

Wejdź do pomieszczenia z kołem. Przekręć je.

## **Ivo**

Ustaw symbole widoczne z prawej strony tablicy.

## **Nate**

Idź do góry i wyjdź z szybu.

Każdego z bohaterów zaprowadź do pomieszczenia z drzwiami, na których jest kryształ.

## **Ivo**

Włóż kryształy do otworów. Dotknij jednego z nich. Wilbur i Nate niech dotkną pozostałych kryształów. Do środka wejdzie osoba, która dotknie kryształu na drzwiach, jest obojętne, kto to będzie.



## Środek świątyni

### Ivo/Wilbur/Nate

Przyjrzyj się drzwiom, przez które wszedłeś. Ani drgną. Idź do drugich drzwi. Każdy z bohaterów poradzi sobie z nimi inaczej. Ivo przeskoczy przez otwór nad drzwiami. Wilbur powinien użyć różdżki. Nate użyje pręta, który jest koło szkieletu.

Podejdź do maszyny. Popatrz na kamienne dyski. Brakuje jeszcze dwóch. Jeden znajdziesz w dolnej szufladzie urządzenia po lewej, drugi - w misie w poprzednim pomieszczeniu, oprócz tego jest tam jeszcze puszka sardynek. Wsadź oba dyski na miejsce i przyjrzyj się całości. Obróć jednym z dysków i wciśnij trzpień. Sprawdź, czy coś się stanie. Jeśli któryś z dysków będzie poprawnie ustawiony, światełko u dołu zmieni się na zielone. Jeśli ustawisz dobry znak, ale na złym dysku, światełko będzie żółte. Ustawiaj po jednym dysku, aż wszystkie światełka będą zielone.



Gdy wykonasz zadanie, wciśnij czerwony guzik na maszynie po lewej.

### Unieszkodliwienie Munkusa

Idź do wyjścia. Twoi towarzysze zniknęli. Gdy Munkus wejdzie do środka, idź za nim. Musisz go jakoś unieszkodliwić. Weź wiosło znajdujące się obok szkieletu. Wejdź do maszynowni. Tu przygotujesz zasadzkę. Wylej na podłogę olej z sardynek. Otwórz szufladę. Spójrz na ruchomą część maszyny, włóż do otworu wiosło. Weź leżący na podłodze cylinder. Wyjdź i weź garść kamieni leżących przed drzwiami. Rzuć nimi w Munkusa. Gdy poślizgnie się i oberwie wiosłem, wsadź cylinder do rury po prawej.

Musisz teraz uwolnić resztę ekipy. Przeszukaj raz jeszcze misę ofiarną, Munkus wsadził do niej lusterko. Zabierz dwa kryształy, które wcześniej wsadziłeś do otworów oraz wędkę, która jest przy wyjściu ze świątyni. Wyjdź na zewnątrz. Oślepi trolla lusterkiem - to dobry pomysł, ale na razie mało skuteczny. Spróbuj przywiązać wędkę do maczugi. Daj znać Ivo i Nate'owi, by odwrócili uwagę trolla i ponownie podejmij próbę. Gdy to zrobisz, oślepi potwora lusterkiem. Ivo i Wilbur udadzą się po artefakt.

## **Zdobycie artefaktu**

### **Wilbur**

Musisz skombinować jakieś światło. W miejscu, w którym jesteś, jest siedem aktywnych punktów, obmacaj je wszystkie. Powinieneś znaleźć 'pojemnik' i karton i zorientować się, gdzie jest kwas żołądkowy (Wilbur nazwie to płynem). Otwórz karton i zbadaj pudełko, są w nim suszone meduzy. Nabierz płynu do pojemnika i wrzuć do niego meduzy.

### **Ivo**

Użyj beczki, by dostać się na drugą stronę. Spróbuj wyciągnąć skrzynię. Zabierz deskę i wróć do Wilbura. Daj mu deskę.

### **Wilbur**

Wejdź do beczki, deska posłuży jako wiosło. Zajrzyj do dziury i wskocz do niej. Popłyn do Ivo. Użyj pokrywy na beczce. Daj Ivo linę.

### **Ivo**

Przywiąż linę do skrzyni. Pociągnij. Otwórz skrzynię.

## **Wilbur**

Przeszukaj skrzynię i wyjmij z niej tubę. Obejrzyj gramofon i zabierz drugą tubę. Włóż obie do rogu i zadmij. Rozmawiaj z potworem, przedstaw mu się.

## ***Rozdział IV***

### **Na ratunek Wilburowi - kompletowanie wyposażenia**

#### **Nate**

Musisz uwolnić Wilbura. Porozmawiaj z zombiakami. Opuść kryptę i idź do obozu orków. Pogadaj z wodzem. Żeby uwolnić Wilbura, musisz zwyciężyć w turnieju. Rzecz w tym, że Nate nijak nie wygląda na wojownika. Wróć do krypty i porozmawiaj z Guliwerem. Spytaj, czy nie zna żadnego wojownika i jak wydostać Wilbura. Potrzebujesz odpowiedniego wyposażenia. Przez przypadek w okolicy znajduje się taki zestaw: hełm, tarcza i miecz. Guliwer powie ci, gdzie szukać miecza, jeśli dostarczysz mu płuco, serce i skombinujesz błyskawicę.

#### **Hełm**

Porozmawiaj z zakutym w dyby, zapytaj czy wie coś o zestawie wojownika. Powie ci, gdzie jest hełm, jeśli sprawisz, że paladyn mu wybaczy. Idź wobec tego na zewnątrz, do paladyna i pogadaj z nim. Oczywiście nie ma zamiaru wybaczyć. Powiedz o tym szefowi zombie. Idź do tipi. Powiedz minotaurowi o całym sporze, o tym, że paladyn nie chce wysłuchać przeprosin. Minotaur przygotuje odpowiednią miksturę jeśli przyniesiesz odpowiednie składniki.

**Płyn ustrojowy** - pogadaj z paladynem o zombie. Zauważ, że każdorazowo gdy poruszasz ten temat, facet pluje. W tipi znajdziesz miseczkę. Postaw ją na ziemi przed paladynem. Pogadaj z nim, ciągle wracając do tematu zombie. Zabierz miskę pełną plwocin.

**Rzecz należąca do przodków** - Spójrz na proporzec z herbem paladyna (wisi nad nim). Idź do

krypty. Popatrz na urny po lewej stronie. Weź prochy z urny oznaczonej odpowiednim herbem.

**Włosy** - powiedz paladynowi, że jego włosy wyglądają niezdrowo, zapytaj o grzebień, którego używa.

**Ubranie** - zajrzyj do skrzyni należącej do paladyna. Znajdziesz tam pompon.

Zanieś wszystkie przedmioty minotaurowi. Nate wypije łyżeczek mikstury, resztę daj paladynowi. Powiedz, że ma zero kalorii. Zapytaj, czy zna jakieś zaklęcia. Kierujesz teraz paladynem. Idź do krypty. Już jako Nate idź do szefa zombie. Dowiesz się, że hełm znajduje się w kopalni. Idź tam. Mapę okolicy znajdziesz na pudełkach obok głowy białej na pal.

Wejść do kopalni. Pogadaj z hełmem. Dobrze się tu urządził i nie chce z tobą pójść. Każe cię wyrzucić. Żeby się do niego z powrotem dostać, musisz przejść przez korytarze kopalni, unikając chochlików. Idź do przodu i skreć w prawo (drugi korytarz w prawo). Weź klucz ze stołu i dynamit z pudełka. Cofnij się do pierwszego korytarza w prawo. Zabierz misia i połóż go na drugim krześle. Cofnij się. Gdy chochliki znikną, przejdź przez drzwi i kluczem otwórz skrzynię. Zabierz ze środka magnes. Idź do głównego korytarza. Dalej nie przejdziesz, jest za jasno. Cofnij się i idź w lewo. Gdy chochliki będą zajęte, zabierz bukłak. Cofnij się do wejścia, po lewej jest koryto z wodą. Nabierz trochę do bukłaka. Idź do przodu. Rzuć 'wodną bombą' w pochodnię. Przejdź obok chochlika. Umieść dynamit w stercie gruzu. Cofnij się, zabierz zgaszoną pochodnię i odpal ją od ogniska w miejscu, skąd wzięłeś bukłak. Podpal dynamit. Droga do hełmu wolna. Spróbuj znów z nim pogadać, raz jeszcze zostaniesz wyrzucony. Trzeba wymyślić coś innego. Na stole w krypcie znajdziesz nić. Przywiąż do niej magnes. Wróć do kopalni, ale tym razem nie schodź na sam dół. Spuść magnes, by złapać hełm. Chochliki wyrzucą go z kopalni, zabierz go.

## **Tarcza**

Pogadaj z rozpaczającą panną młodą. Wie, gdzie jest tarcza, ale nie powie, bo jest nieszczęśliwa. Trzeba sprepować list od jej ukochanego. Jako papieru użyj plakatu wiszącego na bramie do obozu orków. Atrament znajdziesz w skrzyni u minotaura, w tipi jest także pióro. Napisz list. Dziewczkę jednak go nie przyjmie, bo brakuje pieczęci. Podłóż list pod świecę płonąca przy wejściu do krypty. Podejź do sarkofagu, o który oparte jest płaczące stworzenie i przyjrzyj mu się, Nate zauważy sygnet na palcu kamiennej rzeźby. Przyłóż do niego list. Wręcz go dziewczynie. Dowiesz się, że tarczę mają ogry. Udaj się do nich, pogadaj. Zapytaj o talerz.

Porozmawiaj teraz z Bloutem. Trzeba upić Złoffa, by przestał czytać. Zapytaj o składniki koktajlu. Przeszukaj szafkę ogrów, znajdziesz parasolkę. Na szafie jest też kieliszek. Weź również worek z jabłkami i szlauch. Idź do obozu orków. Wsyp jabłka do prasy (leży wśród śmieci) i wyciśnij sok. Idź do tipi. Zamontuj na kotle szlauch. Wlej sok i powtarzaj wlewanie aż Nate uzna, że alkohol jest już wystarczająco mocny. Wlej go do kieliszka, udekoruj parasolką i wręcz Złoffowi. Blout opróżni 'talerz', ale w dalszym ciągu ci go nie da. Nadal jest głodny i chce polować. Przywiąż pompon do nitki i zwab nim ogra. Fajna zabawa, ale trzeba sprawić, by Blout ze Złoffem spadli w przepaść. Przed obozem orków znajdziesz deski. Połóż je nad przepaścią przed siedzibą ogrów. Raz jeszcze pokaż pompon gnomowi. Gdy obaj spadną, zabierz tarczę.

## **Miecz**

Żeby zdobyć miecz, musisz pomóc Guliwerowi.

**Płuco** - idź do tipi. Zabierz miech. W krypcie, w jednym z grobów znajdziesz skórę. Przyklej ją do miecza, używając kleju - jest na stołku obok Guliwera. Płuco gotowe.

**Serce** - weź głowę Ester i zanieś do Guliwera. Obejrzyj romantyczną scenkę. Daj mężczyźnie płuco i powiedz, że nie możesz znaleźć serca. Sprawa załatwi się sama.

**Błyskawica** - pogadaj z Guliwerem, jest teraz przed kryptą. Idź do tipi. Minotaur poprosi o przyniesienie dusznych grzybków. Bez tego nie masz co liczyć na pomoc z błyskawicą. Zapytaj, gdzie szukać grzybków i jak wyglądają. Porozmawiaj o grzybach z szefem zombie. Nie ma ich i w najbliższym czasie nie będzie. Musisz poradzić sobie inaczej. Pod drzewem przed cmentarną bramą rosną jakieś 'zwykłe' grzyby. Zerwij je. Pod bramą znajdziesz garść czerwonej ziemi. W krypcie na stole jest tubka żółtej farby. Pod bramą obozu orków rośnie niebieskie kwiecie, zerwij je i idź do tipi. Zmiażdż w moździerzku kwiatki i czerwoną ziemię. Idź do miejsca, gdzie rozpaczała porzucona panna młoda i wymieszaj czerwony proszek ze łzami. Zmieszaj żółty i niebieski kolor, a następnie czerwony z niebieskim. Pomaluj grzyby na fioletowo i dodaj zielone kropki. Brakuje obrzydliwego zapachu. Poproś o pomoc Ester. Zanieś grzyby minotaurowi. Zapytaj o błyskawicę. Da ci kroki tańca, który musisz wykonać, by wkurzyć bogów. Wyjdź na zewnątrz, stań pod anteną i odtańcz taniec deszczu. Musisz wciskać odpowiednie strzałki na klawiaturze. Staraj się nie mylić, bo gdy zrobisz to zbyt dużo razy, będziesz musiał zacząć od nowa. Gdy ci się uda, idź do krypty. Nate dostanie zbroję i dowie się, że miecza należy szukać u smoczycy.

Idź do siedziby smoczycy. Zapytaj o miecz. Musisz przynieść jej złotą monetę. Weź kamień z kupki przy wejściu. Zabierz młot i szczypcę. Połóż kamień na kowadle. Uderz młotem. Idź do

kopalni, na sam dół. Daj chochlikowi kamień z kryształkami. Zabierz kamienną głowę i trochę złota z miski. Wróć do siedziby smoka. Spójrz na mechanicznego smoka, zamontuj mu głowę. Podnieś klapę blokującą przepływ lawy. Zabierz kamienną misę leżącą na prawo od pieca. Wsadź do niej samorodki i całość włóż do pieca. Po chwili wyjmij przy pomocy szczypiec. Wlej złoto do prasy. Gotową monetę daj smoczycy. Miecz, który możesz już zabrać, jest złamany. Trzeba go przekuć. Zagładnij do książki o kowalstwie, którą dostaniesz od smoczycy. Żeby potrenować, musisz wykonać 98 miedzianych garnków. Potrzebujesz miedzi. Idź do kopalni. Przyjrzyj się ścianie na lewo od miejsca, w którym wysadziłeś stertę gruzu. Zaraz obok, przy wózku, leży drewniany trzonek. Nałóż nań ostrze kilofa, wyciągnięte spod smoczycy. Użyj kilofa, by wykopać trochę miedzi. Wróć do siedziby smoczycy. Wsyp rudę miedzi do kamiennej miski i całość wsadź do pieca. Wyciągnij, używając szczypiec. Ostudź miedź, wsadzając ją do koryta z wodą. Kuj miedź na kowadle. Kolejne 97 garnków Nate zrobi już sam. Pora przekuć miecz. Połóż go na kowadle. Pozostaje zmusić smoczycę, by zionęła ogniem. Porozmawiaj z nią o tym. Musisz ją wkurzyć. Wybieraj opcje:

**-Jesteś głupia.**

**-Smok taki jak ty nie powinien przechodzić treningu.**

**-Potrzebuję twojej pomocy.**

Skoro masz już wszystkie części wyposażenia, idź do obozu orków, by podjąć walkę w turnieju. Zaprezentuj wodzowi cały zestaw mocy. Możesz wejść do środka.

## **Ucieczka z celi**

### **Ivo**

Porozmawiaj z Ćwir-Ćwirkiem i Zwierzakiem.

### **Zwierzak**

Wyjdź z celi. Spójrz na trolla, pod łapą ma pęk kluczy. Trzeba je jakoś zdobyć. W celi znajdziesz pręt i kawałek materiału (ubranie wisielca). Owiń pręt materiałem. Wyjdź na zewnątrz. Wejdź po schodach na górę. Przejdź w lewo, zajrzyj do pojemnika. Zanurz pręt w cieczy. Zejdź na dół. Zapal pochodnię, przykładając ją do płonącej miski. Podpal gacie trolla. Zabierz klucze. Uwolnij Ivo.

Opuść celę. Zabierz gumowego kurczaka, który wisi na prawo od trolla. Idź na górę. Zabierz aksamitną poduszkę (jest na stosie monet). Trzykrotnie przeszukaj beczkę, Zwierzak weźmie jeden z obrazów. Podnieś kulę armatnią - spadnie na dół i dobieje się od deski. Wobec tego zejdź i połóż na desce poduszkę. Ponownie wejdź na górę i podnieś kulę. Zejdź do niej. Przewróć rurę od piecyka, ustaw ją wylotem w stronę okienka i zepchnij do niej kulę. Wróć do lochu. Daj Ivo kurczaka i obraz.

### **Ivo**

Wsadź obraz za kraty w drzwiach. Przywiąż kurczaka do narzędzia tortur. Podnieś kulę armatnią i użyj jej na kurczaku.

### **Zwierzak**

Znów podpal spodnie trolla.

### **Ivo**

Zbadaj małą, zakratowaną celę na prawo od klatki z trollem. Obudź zamkniętego tam... MacGuffina. Trzeba go jakoś wydostać.

### **Zwierzak**

Daj Ivo pochodnię. Wejdź na górę i schowaj się w wazie.

### **Ivo**

Wyjdź na zewnątrz i podpal sztandar zwisający z muru.

### **Zwierzak**

Gdy strażnik wyjdzie sprawdzić co się dzieje, zabierz jeden ze zwojów leżących na czaszce na lewo od tronu. Wróć do wazy. Zejdź do lochu i użyj zwoju na kratkach.

### **Ivo**

Zabierz młot leżący na kowadle (tam, gdzie wcześniej spał troll). Uderz młotem w kraty, by

uwolnić MacGuffina.

Obejrzyj budkę telefoniczną, zajrzyj do środka. Zapytaj o nią MacGuffina. Potrzebny będzie numer i moneta. Pociągnij za uchwyt jednej z pochodni, MacGuffin zrobi to samo. Wyjmij ze środka książkę telefoniczną. Daj ją gremlinowi. Poproś go o wytrych. Idź na górę. Użyj wytrycha, by otworzyć skrzynię. Wyjmij ze środka kilka monet. Wróć do lochu i daj gremlinowi pieniądze.

## **Turniej wojowników**

Nate

Pora przystąpić do turnieju wojowników. Twoim przeciwnikiem będzie Ma'Zaz. Łaskawie zgadza się, byś miał nieograniczoną ilość prób.

## **Rzut krasnoludem**

Cóż, Nate nie należy do siłaczy. Trzeba uciec się do oszustwa. Spójrz na kopiec termitów. Pogadaj z nimi. Pomogą ci, jeśli przyniesiesz im bardzo specjalną deskę. Przejdź w prawo, do drugiej części obozu. Wejdź do namiotu wodza. Pogadaj z Wilburem. Zabierz deskę leżącą na kanapie. Zanieś ją termitom. Połóż deskę z termitami na krasnoludzie. Rzuć nim jeszcze raz. Wygrałeś pierwszą próbę.

## **Strzelanie do celu**

Przejdź do drugiej części obozu i rozmawiaj z wodzem. Obejrzyj próbę Ma'Zaz. Twoja kolej... Ale nie masz sprzętu. Przejdź w lewo. Zerwij gałązkę wyrastającą z pnia. Grot znajdziesz w namiocie wodza - dwukrotnie przyjrzyj się szkieletowi. Połącz gałązkę z grotem. Dodaj piórko. Potrzebujesz jeszcze łuku. Idź do przedniej części obozu i pogadaj z zakapturzoną postacią. Spełnij jego polecenie i zapytaj kupca o garnki. Powiedz o tym nieznanemu, pójdzie po łuk. Idź do drugiej części obozu i wróć. Nieznajomy już czeka z łukiem. Spróbuj strzelić do tarczy, oczywiście nie masz najmniejszych szans. Ma'Zaz musiałaby chybić, a ty jakimś cudem w ogóle



trafić w tarczę. Zapytaj kupca, co ma w ofercie i czemu nie ma nic przydatnego. Zapytaj, co chce za kamień, zaproponuj grę. Pogadaj z zakapturzonym osobnikiem, da ci karteczkę. Przeczytaj ją. Idź do kupca i zagraj z nim. Zdobyty w ten sposób kamień umieść za tarczą strzelniczą. Magnes przyciągnie strzałę Ma'Zaz. Ale co zrobić, żeby Nate trafił? Zwróć uwagę na patelnię i pancierz wiszące za Ma'Zaz, tarczę przed wejściem do namiotu i wok na prawo od tarczy strzelniczej. Wok i tarczę ustaw tak, by były ustawione w swoją stronę. Pancierz ma być w pozycji środkowej, a patelnia w lewej. Strzel do celu.

### **Bieg**

Przejdź do przedniej części obozu. Tu będziesz tylko obserwatorem wydarzeń. Wygrałeś!

## **Zabranie artefaktu wodzowi orków**

### **Wilbur**

Popatrz na pudełko z artefaktem i na magiczny krąg. Wyjdź z namiotu. Pogadaj z wodzem orków o kręgu ochronnym. Dostaniesz opakowanie, obejrzyj je. Przeczytaj instrukcję. Idź do przedniej części obozu. Spójrz na drut z anteną. Wilbur go nie dosięgnie. Zabierz magnes przymocowany z tyłu tarczy strzelniczej. Idź do namiotu i z koszyka weź włóczkę. Przywiąż magnes do tarczy i rzuć w stronę drutu. Połącz drut z anteny z mithrilową folią. Idź do namiotu. Nałóż ochraniacz, Wilbur weźmie pudełko z artefaktem. Trzeba jeszcze wymyślić, jak je wynieść z namiotu. Idź do kopca termitów. Pogadaj z nimi. Idź do namiotu. Wilbur wypuści termity. Obejrzyj zakończenie rozdziału.

## ***Rozdział V***

### **Pomóc samemu sobie**

### **Nate**

Musisz pomóc... samemu sobie wygrać zawody. Wejdź do obozu, pogadaj z wodzem. Wejdź do

namiotu i spójrz na poduszkę, na której Nate znalazł/znajdzie deskę. Musisz ją skądś wytrzasnąć. Idź do krypty. Spójrz na zamkniętą bramę. Pogadaj z błaznem. Zerknij na nagrobki na cmentarzu. Powiedz błaznowi, że nie znalazłeś nic z 1784 r. Wtedy Nate znajdzie odpowiednią deskę. Połóż ją na poduszce w namiocie. Idź do przedniej części obozu. Zabierz taśmę mierniczą. Idź do tipi. Wygotuj taśmę w kotle. Odłóż ją na miejsce.

Idź do tipi. Zapytaj szamana o kościany łuk. Dostaniesz rogi jelenia w zamian za wodę ognistą. Wróć do obozu. Obejrzyj pierwszą próbę Nate'a. Przejdź z powrotem do przedniej części i pogadaj ze sobą. Zapytaj kupca o wodę ognistą. Zaproponuj wymianę za garnki. Idź po nie do siedziby smoczy. Gdy już dostaniesz wodę, zanieś ją minotaurowi. Idź teraz do siedziby ogrów. Przeszukaj ich szafkę. Nate weźmie ścięgno. Przywiąż je do rogów, by powstał łuk. Wróć do obozu. Oddaj łuk i przejdź w prawo, by zobaczyć, że Nate wygrał drugą konkurencję. Musisz teraz sprawić, że Ma'Zaz nie ukończy wyścigu. Idź do ogrów. Zajrzyj w przepaść. Gdy ogry zapytają, kim jesteś, odpowiedz, że to Ma'Zaz. Po chwili podejdź i pogadaj, tym razem jako Nate. Musisz wyciągnąć braci. Idź przed bramę obozu orków i przejrzyj stertę śmieci. Nate weźmie balon na gorące powietrze. Wróć do ogrów i napełnij balon gorącym powietrzem, trzymając go nad ogniskiem. Niestety, bracia są zbyt ciężcy. Idź do kupca. Spytaj o skurczający pierścień. Rzuć go Zloffowi i Bloutowi. Wróć do obozu.

## **Wilbur**

Wyjmij artefakt i wsadź w zamian do pudełka ubrania Ivo.

## **Ivo**

Idź na szczyt wieży. Obejrzyj zakończenie.

PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK