

DICCURIĆ

Poradnik

Droga do miasta

Dwóch najemników wysłała bohatera na wieżę w celu wypatrywania pewnego ptaka. Gdy jednak docierasz na górę, nagle pojawia się wataha wilków i obaj najemnicy „bohatersko” biorą nogi za pas. Zabierz wytrychy oraz tajemniczy róg, otwórz skrzynię (3x w prawo). Następnie użyj rogu – pojawi się stado ścierwojadów, które odciągnie wilki. Alternatywą jest ustawienie się na brzegu wieży i zrzucenie mięsa. Jeśli nie weźmiesz rogu, zabierze go później Barem i tylko od niego będzie można go dostać.

Teraz musisz działać szybko, zejść po drabinie i udaj się drogą na wprost ciebie. Przy jednym ze skrzyżowań lata grupka krwiopijców, Ardarc jest jeszcze za słaby, więc lepiej będzie unikać walki. Skręć w prawo i idź w kierunku muru, przy murze podążaj w lewo, powinieneś przejść pod łukiem i znaleźć się na prostej drodze do miasta. Przy wejściu natkniesz się na strażnika, który wyśle cię do kowala. Oprócz tego dowiesz się od Alwina, że Karmakk szuka rogu nowoływuującego ścierwojady (róg z wieży na początku). Idź na dół po schodach i skręć w lewo – za łukiem po prawej stronie jest kuźnia. Pogadaj z kowalem, a dostaniesz od niego misję z polegającą na dostarczeniu paczki surowej stali z kopalni.

Karmakk poszukuje rogu

Karmakk stoi za stoiskiem handlarza, w szacie Maga Ognia. Za róg dostaniesz 500 PD (Punktów Doświadczenia), dobry miecz i wódkę Doomtre, którą musisz zachować, ponieważ jest potrzebna do pewnego zadania. Jeśli nie wzięłeś przedtem rogu, pogadaj najpierw z Karmakkiem, potem idź do Barema, od którego dostaniesz róg (odpowiedź „Nie”). Ten sposób jest trudniejszy, ale dostaniesz dodatkowe 750 PD.

Roślina w jeziorze

Idź do wyjścia. Jeśli nie spotkasz Alwina, to go odszukaj! Alwin chce, byś poszedł z nim nad jezioro poszukać rzadkiej, podwodnej rośliny. Idź za nim. Za wszystko, co ubije Alwin, Ardarc dostanie doświadczenie. W jeziorze należy zanurkować w zaznaczonych na obrazku miejscach. Nurkuj przy roślinach, po drugim komunikacie znajdziesz w ekwipunku roślinę.



Gdy zdobędziesz już rośliny, wracaj do Alwina i pogadaj z nim. Roślina zdobyta jako trzecia (bez względu na kolejność nurkowania) jest tą poszukiwaną. W nagrodę dostaniesz... śpiwór – bardzo przydatny, bo z jego pomocą można wszędzie przenocować. Nie obijaj się za bardzo wykonując to zadanie – jeśli zajmie ci to więcej czasu, pojawi się najemnik i zabierze cię prosto do kopalni.

Dostawa surowej stali

Alwin odeskortuje cię do kopalni. Weźmie paczkę stali i odprowadzi Ardarica z powrotem do miasta. Zanieś paczkę kowalowi, jeśli nie ma go w kuźni, poczekaj na niego. Możesz również zanieść paczkę do zamku. Czeka cię niespodzianka :) (stracisz wprawdzie trochę doświadczenia, jednak nie będzie to miało większego znaczenia dla gry).

Narrow i wilki

Poniżej farmy znajduje się ognisko. Na skraju lasu stoi tam dwóch mężczyzn. Pogadaj z Narrowem. Potrzebuje on pomocy przy zwalczeniu watahy wilków. W mieście, w karczmie jest dwóch myśliwych, nie mają oni jednak ochoty ci pomóc. Poskarż się Graveyarnowi, a dostaniesz od niego medalion. Dzięki temu ci dwaj będą skorzy do współpracy. Podążaj za nimi do lasu, pogadaj z Narrowem i zostań w jego pobliżu. Dostaniesz doświadczenie za każdego wilka, którego zabije, niektóre wilki musisz do niego „przyprować”, ewentualnie samemu zabić. Jak tylko oczyścicie las, Narrow nauczy cię posługiwania się łukiem i bronią jednoręczną. W lesie, tuż przed jego końcem w kierunku małego stawu/jeziora, leży truposz. Ma on przy sobie dwie runy teleportacyjne. Żółta teleportuje użytkownika do niebieskiej, czyli jeśli położysz się niebieską przy wejściu do miasta, można się tam wtedy teleportować. Łomotacz powinno się w każdym bądź razie zachować – jest bardzo przydatny przeciwko Kamiennym Golemom.

Zadania od Graveyarna

Naprawa rampy dostawczej

Od majstra odbierz koło zębate. Znajdziesz go przy wejściu do domu na prawo, za stoiskiem Homera. Stoi tam też najemnik, który chce... wiadro wody. Pomocników znajdziesz w karczmie. Najpierw pogadaj z robotnikiem, potem z Zubovem. Podążaj za nimi do rampy. Zubov zainstaluje koło zębate, jednak niewiele to pomoże. Musisz go teraz instruować przy ciągnięciu lin. Za pierwszym razem kolejność jest przypadkowa. W sumie trzeba podyrgować tak, by ciągnęli cztery razy w prawo albo w lewo. Wróć do zleceniodawcy.

Mięso dla najemników

Idź do miastowego wejścia. Czeka tam najemnik, pogadaj z nim najpierw, potem idź za nim. Zaprowadzi cię do grupy ścierwojadów. Gdy już wszystkie załatwisz (trzeba zabić 5), bierz mięso i wróć do Graveyarna.

Kartograf

Musisz wziąć udział w wyścigu, przeciwnikiem jest Koll. Zanim pójdziesz za Graveyarnem, powinieneś zapisać grę. Do Kolla musisz trafić tuż przed, albo razem z Graveyarnem – w przeciwnym razie Graveyarn stanie na schodach przed Kollem i obejrzy się na Ardarica. Niestety potem już więcej się nie ruszy, a zadanko staje się niewykonalne (Bug w starszej wersji).

Ardaric i Koll zostają wysłani na wyścig do kartografa. Przebiegnij obok farmy. Przy drogowskazie skłoń w prawo i biegnij przez przejście w skale na górę. Po drodze powinieneś spotkać Kolla, który jest zajęty paroma potworkami, zignoruj je i podążaj drogą. Dotrzesz do teleportera, przy którym będzie sporo jaszczurów, zaraz potem natkniesz się na cmentarz ze szkieletami. Tu powinieneś się na wszelki wypadek zatrzymać, bo coś może cię gonić. Dalej droga prowadzi przez linowy most i wokół skały. Stoi tam strażnik, który wręczy ci mapę. Jeśli Koll cię ubiegł, możesz ją przechwycić przywalając mu (ehmmm – będzie się bronił ;)) Ewentualnie informujesz Graveyarna o swoim niepowodzeniu i dostajesz za zadanie odnalezienie włóczni, która jest w pobliskim lesie.

Skradziony posążek

Graveyarn powie ci, że jakiś złodziej ukradł mu posążek. Twoim zadaniem jest odzyskanie owego posążka. Złodziej nazywa się Baddog. Stoi po drugiej stronie małego jeziora, w pobliżu wieży obserwacyjnej, pogadaj z nim i wypytaj go, dlaczego ukradł posążek. Na końcu rozmowy odda posążek. Idź teraz za nim do jego psa (Wala – wygląda jak wilk) i użyj posążka. Po tym znów z nim pogadaj. Można go również zlać – posążek jest w jego ekwipunku, jednak stracisz na doświadczeniu. Zanieś posążek do zleceniodawcy. Następnie, gdy prześpisz noc, możesz porozmawiać z Berengarem.

Zadania od Taliasana

Jest to alternatywa wobec zadań od Graveyarna. Od trzech najemników musisz uzyskać listy polecające.

Raffa

Udaj się najpierw do twierdzy. Przeplynie przez rzekę po lewej stronie mostu. Po drugiej stronie stoi Raffa. Raffa chciałby być razem ze swoją przyjaciółką Lynn. Jednak strażnik pralni nie przepuszcza nikogo. Idź do Taylora. Znajduje się on na rynku, lub w swojej chacie (nad domem Taliasana), porozmawiaj z nim i kup za 100 monet szatę maga. Idź teraz do pralni, która jest po lewej stronie mostu. Powiedz strażnikowi, że przychodzisz po pranie. Gdy wejdiesz, daj Lynn szatę. Spróbuj zająć strażnika rozmową (nie udaje się), porozmawiaj ponownie z Lynn i idź z powrotem do strażnika. Nastąpi zmiana warty. Teraz możesz zabrać ze sobą Lynn. Raffa czeka w pobliżu wejścia do zamku. Dziękuję ci serdecznie i masz już pierwszy list.

Pyt

Pyt najczęściej tkwi w pobliżu Taylora. Spróbuj z nim porozmawiać, potem zagadaj do Taylora w związku z zachowaniem Pyta. Opuść miasto w kierunku lasu i Narrowa. Przebiegnij przez las. Gdy staniesz przed skalną ścianą, obróć się w prawo. Natrafisz na jaskinię z wysiadującym jajo topielcem. Zabierz jajo i przy opuszczaniu jaskini uciekaj w LEWO. Trzymaj się blisko ściany, bo możesz spotkać stadko wilków. Przy krawędzi skarpy trafisz na Rotrou – złodzieja, który ukradł miecz Pyta. Zamień jajo na miecz. Teraz możesz mu przywalić, albo zostawić mokrą robotę topielcowi. Jeśli topielec cię nie gonił, to wróć do jaskini i go sprowadź – topielec rzuci się na Rotrou, ukaże GO za kradzież. Zabierz wszystko z ciała (również jajo). Wracaj teraz do Pyta i oddaj mu miecz. Jeśli mając list od Pyta zbliżysz się za bardzo do Gabba, zostaniesz wtedy przeszukany. Znajdź list, a ty zostaniesz zaszantażowany. Stoi on zwykle niedaleko obozowiska przy schodach, które prowadzą do wyjścia. Żeby Pyt cię nie wsypał, będziesz musiał mu przynieść notes, który ma przy sobie martwy zwiadowca leżący w lesie. Opuść miasto w kierunku małego jeziora. Przy zakręcie w stronę chaty nad jeziorem, leży skała. Gdy idzie się prosto obok niej w las, dotrze się do ciała, leżącego w zagłębieniu.

Wskazówka – dajcie się zastraszyć – za przyniesienie notesu można dostać 750 PD.

Slade

Teraz porozmawiaj ze Sladem. Stoi on przy schodach w kierunku kopalni. Będzie chciał księgę „Początki magii” od Taliasana. Pogadaj z Taliasanem. Nie będzie on jednak skłonny oddać książki. Idź do Alwina i wypytaj go na temat Taliasana. Teraz poszukaj Benchola w karczmie. Ten chciałby więcej „towaru” od Taliasana. Teraz z powrotem udaj się do Taliasana i powiedz mu o tym – poleci do karczmy. W tym momencie możesz zwinąć książkę z regału. Wracaj do Slade'a i daj mu książkę – dodatkowo, żeby się nie skapnął, że to akurat nie ta, trzeba mu wcisnąć napitek (ten, który dostaje się od Karmakka), jeśli nie ma się napitku, można go kupić u Karmakka.

Zanieś wszystkie listy do Taliasana i idź do Graveyarna. Od tej pory możesz wchodzić do twierdzy. Jednak z Berengarem można pogadać dopiero po przespanej nocy.

Księga krasomówstwa

Aby Alwin nauczył cię retoryki, potrzebuje on odpowiedniej książki. Z tyłu, na terenie twierdzy, stoi bibliotekarz Fiebeler. Powiedz mu, że potrzebujesz książki o retoryce. Dostaniesz ją po rozwiązaniu jednej z trzech zagadek:

- Zagadka z literatury: *Góra*
- Zagadka z różnorodności: *Imię*
- Zagadka z filozofii: *Nic*

Jeśli nie uda ci się rozwiązać zagadek, dostaniesz inne zlecenie.

Przemieniony najemnik Hamond

Idź do Leowfina, jest w mieście. W jego chatce będzie też dziwny chrząszcz. Wyciągnij broń, Leowfin powstrzyma cię przed dalszymi czynami. Wydaje mu się, że Hamond wkurzył Taliasana, a ten zamienił go w chrząszcza. Idź do maga i pogadaj z nim na ten temat. Poprosi cię o pomoc. Przy nagrodzie nie odpuszczaj – dopóki Taliasan nie zgodzi się uczyć cię magii. Przekaze ci potem listę składników do przeciwczaru. Ryżówkę można kupić u Homera, piekielniki i twardzenie rosną praktycznie wszędzie, grobowy mech można znaleźć na nagrobku ustawionym skośnie za stajnią, albo w kamiennym kręgu na drodze do kopalni. Górski mech jest na drodze do kopalni przy schodach na ścianie, albo w jaskini z książką „Krwio pijcy” (patrz screen), język ognia jest w skrzyni w jaskini topielca z zadania od Taliasana. Klucz znajduje się nieco z tyłu przy dwóch goblinach. Nie przechodź przez teleporter, bo cię usmaży! Na drodze do kopalni jest ukryta jaskinia.

Droga przez półkę skalną została zaznaczona. Książka „Krwio pijcy” jest w prawej odnodze przy goblinach. Po przeczytaniu można pozyskiwać z krwio pijców żądła. Ewentualnie książkę i ryżówkę można znaleźć między innymi na farmie przy bagnach (mapka na dole). Gdy już wszystko będziesz miał, zanieś to Taliasanowi, a będziesz mógł nauczyć się pierwszego kręgu magii. Następnego dnia możesz odebrać miksturę i użyć jej w chacie Leowfina. Hamond może cię nauczyć kradzieży kieszonkowej i otwierania zamków. Mapka wskazuje drogę do jaskini gdzie jest książka.



Próba Odwagi - Rampa

Po przywróceniu Hamonda do jego pierwotnej postaci, pójdzie on z powrotem na patrol, między miastem a kopalnią. Idź popołudniu do rampy dostawczej, ściągnij podnośnik na dół (chyba, że jest już na dole, jeśli nie – trzeba użyć dźwigni). Użyj dźwigni ponownie i włącz na podnośnik, aby nie spaść podczas przejazdu trzeba co chwilę trochę przesunąć się do przodu. UWAGA! Przelączenie na tryb chodzenia nie uchroni cię przed spadnięciem! Gdy dotrzesz na górę, przeskocz do strażników. Jeśli nie nauczyłeś się jeszcze akrobatyki u Konogana (za darmo), to Leowfin może cię teraz nauczyć za 10 Punktów Nauki (PN).

Dziwne amulety

Od Hamonda dostajesz w nagrodę amulet. Idź z nim do Taliasana (nie wysp Hamonda). Taliasan da ci za zadanie, abyś znalazł mu brakujące amulety teleportacyjne. Ponieważ ma już dwa (*capicorn* i *leo*) musisz odnaleźć jeszcze *gemini*, *aquarius*, *taurus*, i *pisces*. Po oddaniu amuletów jako nagrodę można wybrać albo dwie mikstury (podnoszące siłę i zręczność), albo dalszą naukę magii (krąg 2 i 3). Amulety powinieneś oddać dopiero wtedy, gdy będziesz miał je już podwójnie.

Zadania na farmie

Najpierw porozmawiaj z Darkiem. Wyśle cię do Rebekki. A ona poprosi o pomoc w paru zadaniach:

Szczury w stodole

Grasz rolę "szczurobójcy".

Dostarczenie mąki

Młynarz potrzebuje ziarna. Pogadaj z Salentinem, który stoi obok młyna. Następnego dnia znów pogadaj z młynarzem i Salentinem. Pozbądź się pasożytów na obu polach (olbrzymie szczury i chrząszcze). Teraz do Salentina i znów do młynarza. Od Rebekki dostaniesz PD i następne zadanko.

Jedzenie dla najemników

Rebeka przygotowuje żarcie dla najemników z Wieży Haril (5 chlebów, 3 szynki i 4 sery). Darek może opisać wam drogę. Jeśli opisał ją już podczas pierwszej rozmowy, to już nic nie powie. Ale i tak masz już opis w dzienniku. Idź w stronę jeziora. Zaraz za kamiennym mostem stoi drogowskaz. Do Haril musisz iść w górę. Podążaj drogą, jaką wskazuje następny drogowskaz. Niedaleko wieży czyhają na ciebie dwaj Orkowie. Jeśli nie jesteś jeszcze w stanie ich zatłuc, spróbuj przemknąć obok nich tuż przy ścianie, możesz wprawdzie oberwać, ale nie będą cię ścigać do samej wieży. Oddaj jedzenie Piretowi. Od tej chwili możesz się szkolić u najemników z wieży. Z powrotem można się teleportować.

Arena

Idź do Rictiovarusa przy arenie. Musisz wykończyć w sumie 6 stworzonek. Po pierwszym dostaniesz miecz, po trzecim trzy punkty siły. Ostatnim przeciwnikiem jest Ork – na twoje szczęście jego bronią jest jedynie zardzewiały miecz dwuręczny. Wykończ go, a Rictiovarus nauczy cię skradania (za darmo, bez wydawania PN). Uwaga! Przed każdą następną walką trzeba się upomnieć o nagrodę, bo inaczej przepadnie.

Obcy

Idź w kierunku jeziora. Tuż za kamiennym mostem skróć w prawo i podążaj wzdłuż rzeki. Na polance stoi Barem. Zaatakuj cię kilka młodych, zielonych jaszczurów. Po walce pogadaj z Haremem, opowie ci między innymi, że nie cierpi wilków. Idź w stronę lasu i jak na zawołanie przybiegnie kilka wilków. Wracaj do Barema i poczekaj aż wilki zbliżą się do was. Gdy je zaatakują, można mu pomóc, trzeba jednak dopilnować, by zabił chociaż jednego. Bo inaczej będziesz musiał powtarzać tę akcję. Po walce Barem zagada cię, a jeśli nie powie nic, będzie to oznaczać, że nie zostawiłeś mu żadnego wilka.

Pierwsze zadanie od Berengara

Berengar chce, żebyś walczył na arenie z Kollem. Udaj się tam. Po walce wracaj do Berengara. Nie ważne czy wygrasz, czy nie.

Przeszłość

Alwin powie ci, że krąży plotka na temat ojca Ardarica. Idź wieczorem do rampy. Od chwili, gdy zaczniesz słyszeć rozmowy - skradaj się. Musisz dotrzeć do miejsca gdzie rozmówcy są dokładnie nad tobą. Obraz się „uniesie” i pokaże robotników. Wracaj do miasta. Obok chaty Fiska jest spora ilość skrzyń. Na jednej leży godło. Zabierz je. Po monologu musisz zwiedzić jaskinię w okolicy. Poszukiwania przez ciebie jaskinia jest na górze, w pobliżu farmy. Przy pierwszym drogowskazie za farmą (z reguły stoi tam goblin) skręcasz w prawo i idziesz na górę. Przechodzisz przez jaskinię. Na górze, po lewej stronie, jest polana z kilkoma krwiopijcami. Idź przez nią po skosie, a natrafisz na Lagarimana. Posłuchaj co ma do powiedzenia.

Zadania od Lagarimana

Proba Ciała

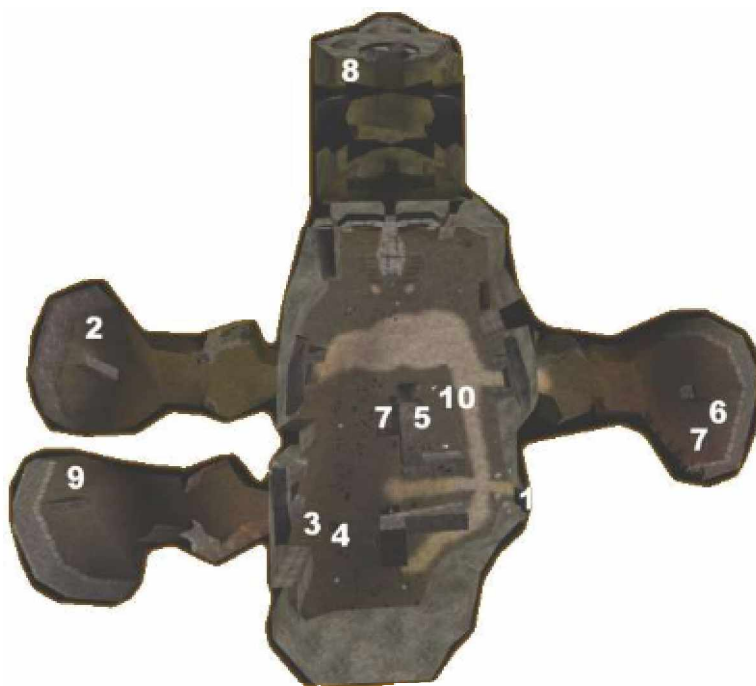
Na początku trzeba zabić przywódcę wilczego stada oraz Orka – wodza, bez użycia broni. W tym celu udaj się nad jezioro. Kawatek za miejscem, do którego na początku prowadził cię Alwin, znajduje się drogowskaz. Skręć w prawo, w kierunku *Ianua*. Jest tam sporo wilków, dobra zbroja byłaby przydatna, zatłucz przywódcę pięściami albo zamień się w wilka (jedyna dozwolona magia). Gdy zjesz mięso tego wilka, dostaniesz tymczasowo +50 do siły. Ork jest na górze po lewej stronie, w ostatnim domu (jeśli posiada się zbyt wysoki poziom, to będzie uciekał, wprawdzie będzie później wracał, ale w końcu działanie mięsa ustanie). Z tym, że jeśli strzeli się mniej więcej w jego kierunku piorunem kulistym – zaatakuje. Po zwycięstwie wracamy do zleceniodawcy.

Próba Umysłu

Zanim porwiesz się na tą próbę, powinieneś mieć w ekwipunku następujące zwoje: *piorun kulisty*, *kula ognia*, *lodowa strzała* i *pięść wichru*. Twoje zadanie polega na tym, że musisz zabrać szalonemu magowi runę ducha. Lagariman zaprowadzi cię na górę. Idź lewą drogą, aż do jaskini. Będzie tam kilka goblinów i ożywieńców. Po prawej stronie w jaskini trafisz na zasypane przejście. Gruz można usunąć za pomocą kilofa, który leży kawatek w głąb jaskini za skrzynią. Za zwąłem będzie zombi, od którego będzie można zabrać *amulet bariery* (oczywiście po pokonaniu). Załóż amulet i będziesz mógł przedostać się przez magiczną barierę. Idź korytarzem w dół i dotrzesz do jaskini magów.

Jaskinia magów:

- (1) Wejście
- (2) Almaric
- (3) Gamel
- (4) Efekt niepowodzenia maga, zamiast smażyć piekielniki, zostają one zamienione w serafis. Przydatne, gdy brakuje roślin do mikstury siły.
- (5) Regał na książki
- (6) Umfrey
- (7) Herlewin (albo przy stole alchemicznym, albo przy Umfrey'u)
- (8) Waleran
- (9) Feordwin
- (10) Jedyne znane (znane twórcy solucji) miejsce w grze, gdzie można smażyć mięso.



Można rozmawiać z każdym z magów – z początku niektórzy mogą nic nie mówić albo gadać bez sensu, inni od razu spróbują cię zabić (Guru). Najlepiej jest pójść najpierw do Almarica i pogadać z nim. Pomoże on w walce przeciwko Feordwinowi. Jednak najpierw trzeba zdobyć poparcie ze strony pozostałych magów, którzy jeszcze mniej więcej potrafią myśleć (są to magowie wody). Znajdź ich.

Umfrey zada ci zagadkę. Odpowiedz to *Cień*. Żeby pomógł ci w walce, potrzebuje on jeszcze zwoju *piorun kulisty*.

Waleran chciałby, byś opisał mu definicję czasu. Odpowiedz brzmi „Coś, co wszystko i wszystkich połyka” – dodatkowo trzeba dać mu zwój *ognistej kuli*.

Herlewin ma kłopoty z pamięcią. Użyj regału na książki (regał nie jest podświetlany), a dostaniesz książkę „Bohater Argantael”. Przeczytaj książkę i będziesz mógł pomóc magowi. Zwój *lodowa strzała*.

Gamel chciałby porozmawiać na temat życia i śmierci. Powinno się zaprzeczyć temu, co mówi (Nie...). Zwój *pięści wichru*.

Ewentualnie można dać magom runy, które mają obłąkani Guru. Trzeba jednak wtedy wytluc Guru:

Kula ognia: Payn

Pięść wichru: Arencan, Fulk

Lodowa strzała: Immanuel

Piorun kulisty: Anselm, Aldred

Bryła lodu: Quentin

Na koniec pogadaj znów z Almaricem. Magowie podążą za tobą do Feordwina. Zagadaj go i zaraz po tym zacznie się walka. Trzeba podobiać wszystkich przeciwników, gdy już będą leżeli, w przeciwnym razie, kiedy wstaną - zadanie stanie się nie do rozwiązania. Ograb ciało Feordwina i ruszaj w drogę powrotną. Magowie podążą za tobą. Pogadaj z Lagarimanem, potem z każdym z magów osobno. Wprawdzie nie mają nic do powiedzenia, jednak jeśli tego nie zrobisz, mogą za tobą podążać w nieskończoność. (Bug?).

3. Zadanie Lagarimana będzie można ukończyć dopiero w Diccuric 2!

Pomoc dla Slapa

W twierdzy jest zagroda. Strażnik Slap prosi cię o pomoc w złapaniu zbiegłego splinta (tłusty ścierwojad z trąbą słonia). Jest on przy murze, patrząc na skos (po lewej stronie bramy ze zwodzonym mostem – patrząc od strony zagrody). Pobij splinta (tzn. – zlej go do nieprzytomności) i wracaj do Slapa, jeśli za długo będziesz zwlekać - splint ucieknie. Wówczas idź do miasta, potem wróć do twierdzy – Splint znów będzie przy murze...

Ważne zadanie od Berengara

Idź do Berengara. Wyśle on cię z razem z Graveyarnem do kopalni. Jednak zanim do niego pójdziesz, przejdź się sam tą drogą. Zależnie od osiągniętego poziomu znajdują się na tej drodze różne potwory. I istnieje taka możliwość, że Graveyarn nie przeżyje wycieczki. W kopalni trzymaj się prawej strony, natkniesz się na kamiennego Golema. Możesz go zatłuc *młotem wojennym* albo *łamaczem kamieni*. Wkrótce potem natkniesz się na Modarisa. Zabij go i zabierz amulet Triramar. W dużej jaskini jest wejście do gniazda pełzaczy. Możesz teraz albo wrócić, albo wybrać ciemną drogę. Jeśli wybierzesz ciemną drogę, dotrzesz do drzwi z tkwiącym w nich kluczem. Jest to drugie wyjście z kopalni – prowadzi na drugą stronę góry. Idź do Graveyarna i skończyłeś Diccurica!

Ciekawe miejsca

Chata Ardarica

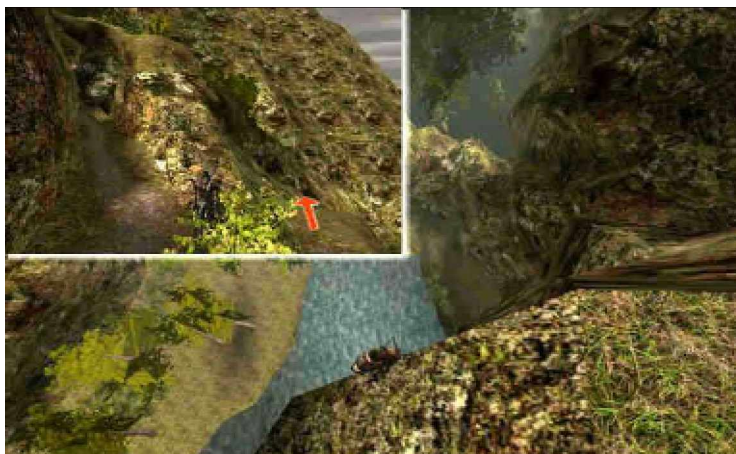
Nad miejscem, gdzie ćwiczy Taliasan, jest chata Ardarica. W otwartej skrzyni znajdują się pamiątki. Taka ogólna informacja na temat wcześniejszych wydarzeń.

Komórki w twierdzy

W zamku znajdują się dwie komórki z paroma przydatnymi rzeczami. Klucz znajdziesz, jeśli przejdiesz przez kuźnię Asarenda i wejdiesz do wieży, a następnie pójdziesz drogą w dół i w prawe wejście. Gdy będziesz dobiegał się do drzwi komórki, przyleci najemnik, który stoi przed kuźnią. Kiedy wyciągnie miecz, wbiegnij do komórki. Schowa broń i przestanie się czepiać. Żeby dostać się do dolnej komórki, musisz umieć otwierać zamki. Idź tam, gdy nie będzie Gabba (najlepiej koło północy). Zamek: drzwi: lllppllll; prawe drzwi: lpllpl; lewe drzwi: lpllpl.

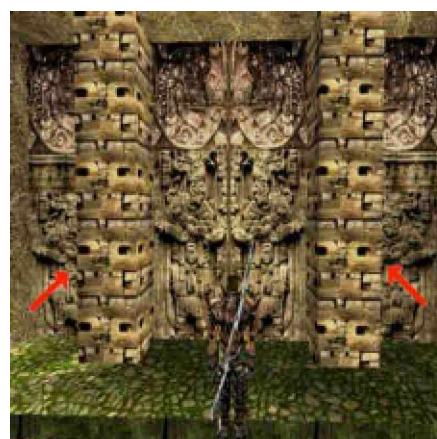
Skok ze skarpy

W pobliżu teleportera na bagnie istnieje droga prowadząca w górę. Po jakimś czasie dotrzesz do miejsca, gdzie można opuścić drogę i biec z powrotem w dół (prawa strona). Jest tam kilka jaszczurów. O wiele niżej, znajduje się dolina z jeziorem. Jeśli zeskoczysz się ze skarpy do tego jeziora, dostanie się 500 PD i +1 do zręczności. Oprócz tego jest tam parę przydatnych rzeczy. Po stronie z czarnymi jaszczurami można znaleźć między innymi łuk szturmowy i esencję siły. Dolinę można opuścić za pomocą runy teleportacyjnej. Ewentualnie można wdrapać się na skały i zeskoczyć na półki skalne po drugiej stronie.



Tajemna komnata w opuszczonej osadzie

W opuszczonej osadzie (tam, gdzie trzeba dla Lagarimana zatłuc Orka i wilka), za portalem, są dwie ukryte komnaty. Można tam wejść dopiero po spełnieniu 2. zadania od Lagarimana. Najpierw należy nacisnąć przycisk po prawej stronie, na prawym słupie, potem ten po lewej stronie, na lewym słupie. Po obu stronach otworzą się przejścia. W lewym przejściu trzeba strzelić z łuku do ornamentu. Otworzy się zapadnia (oczywiście otwiera się też, gdy się na nią wejdzie... ałć). Dojdź do krawędzi i przeskocz dół (wymagana akrobatyka), jeśli się nie uda, przełącz tryb na chodzenie i spróbuj przejść po krawędzi. Dotrzesz do dźwigni. Gdy jej użyjesz, otworzą się kolejne drzwi – tuż przy wyjściu zamykając je. Za to jednak otworzy się przejście do komnaty. Są tam między innymi esencja życia, esencja siły i receptura na eliksir uzdrawiającej mocy. Żeby się stamtąd wydostać, trzeba ponownie pociągnąć za dźwignię. Prawa komnata sprawia wrażenie (jeszcze) bezużytecznej.



Jaskinia pelzaczy



Do tej jaskini można się dostać, za pomocą teleportera lub przez jaskinię, w której siedzi kilka topielców. Do jaskini topielców można dotrzeć idąc do zamku Haril. Skręć jednak nie w lewo w górę, ale idź na wprost. W jaskini musisz zanurkować.

Lewy przełącznik w pentagramie obraca pochodnie w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara, środkowy zapala najwyższą i dwie dolne. Prawy natomiast zapala jedną bądź więcej pochodni w przypadkowej kolejności. Musisz doprowadzić do tego, by wszystkie się paliły. Żeby tego dokonać, kręć tak długo przy prawym przełączniku, aż dwie pochodnie będą się palić, a pomiędzy nimi będzie jedna zgaszona. Wtedy pokręć lewym (żeby było tak, jak na obrazku). Na końcu użyj prawego przełącznika.

Otworzy się trumna, niestety pojawi się też szkielet maga i kilka szkieletów. Najpierw zabij maga, potem szkielety, nie możesz jednak robić tego zbyt długo, bo trumna się zamknie. W trumnie jest zbroja z płytek pelzaczy. Jeśli nie zdążysz, możesz ponownie zapalać pochodnie. Nie zapomnij przeszukać też innych trumien. Jaskinie opuszczasz za pomocą runy teleportacyjnej albo wypływając z niej pod wodą. Droga do teleportera będzie zawalona kamieniami, które można usunąć za pomocą przełącznika, przy czym przełącznik znajduje się po ich drugiej stronie...



Wyspa



Za pomocą amuletu teleportacyjnego „Aquarius” wylądujesz na wyspie – PTP. Na początku popłyni do wraku statku, w kajucie (można wdrapać się tam z którejś strony) znajdziecie mumię, która ma runę teleportacyjną „Auf den Riesen” (na olbrzyma) teleportuj się tam. Wylądujesz na platformie znajdującej się na ręku posagu – olbrzyma. Stamtąd prowadzą magiczne drogi, które widzisz jak rozbłyskają, gdy przed nimi stoisz. Niektóre z nich prowadzą do mikstur. Musisz znaleźć drogę do następnej platformy. Znajdziesz tam klucz do domku na drzewie. Żeby stamtąd zejść skocz po prostu do wody. W domku na drzewie znajdziesz skrzynię – kombinacja – lppllp. Jest w niej klucz do skrzyni na wyspie i amulet „Pisces”. Jeśli wdrapiesz się na dach domku, a potem na gałąź nad nim, dotrzesz do kolejnej platformy, na której jest łuk.

W skrzyni na wyspie znajdziesz stara szatę magów ognia.

Eastereggs

Skala harpii na bagnach

Poza dwoma harpiami, na skale na bagnach jest jeszcze coś. Co? Sam sprawdź! Jak można tam wejść? Nie ma nic piękniejszego od latania...

Ostrzegam jednak: to odkrycie może zepsuć atmosferę gry!

Zanieczyszczone jezioro

W najgłębszym miejscu w jeziorze, z którego zdobywało się roślinki, leży coś, czego nie powinno tam być.

Ziemia jest płaska

... W każdym razie, jeśli weźmie się pod uwagę różne tabliczki świadczące o granicy świata... wystarczy się rozejrzeć!

Noc należy do wilków

Gdy wyślesz myśliwych do Narrowa, idź nocą do jego obozowiska, zagadaj z nim i usiądź obok niego. Zadziała to tylko wtedy, gdy wyślesz do niego myśliwych, ale jeszcze nie zdążysz z nim pogadać w dzień.



Mapy *DICCURIC*

Miasto Parthalan



Legenda:

Burg - twierdza
Ardarics Huette - chata Ardarica
Werkmeister – majster
Lager – obozowisko

Eingang - wejście
Marktplatz - targowisko
Schmiede - kuźnia

Miejsca i osoby



Legenda:

1. Rotrou
2. Baddog
3. Martwy zwiadowca
4. Narrow
5. Slade (przy zadaniach Taliasana)
6. Lagariman
7. Barem

8. Kartograf
9. Raffa
10. Wieża (miejsce startu)
11. Jaskinia topielca
12. Farma
13. Kopalnia
14. Pralnia
15. Chata myśliwego

16. Gwiezdna strażnica
17. Twierdza Hrail
18. Farma na bagnach
19. Opuszczona osada
20. Jaskinia
21. Jaskinia

Napoje zwiększające współczynniki



Legenda: zielone – zręczność; żółte – siłę; niebieskie – mana; czerwone – PŻ; fioletowe – siłę i zręczność

Występowanie broni



Legenda [obrażenia/zręczność]: czerwone - łuki; pomarańczowe - kusze; niebieskie - broń jednoręczna; fioletowe - broń dwuręczna

1. Krótki łuk [20/10]
2. Kościany łuk [36/18]
3. Łuk wojenny [76/10]
4. Łuk kawalerski [82/42]
5. Kusza [85/42]

6. Miecz wojenny [34/14]
7. Morgenstern [35/14]
8. Łomotacz [37/26]
9. Młot wojenny [51/23]
10. Rzeźnik [64/32]

11. Wrzask Berserker [66/35]
12. Lekki dwuręczniak [70/42]
13. Ostrze najemnika [73/46]

Pozostałe

Autorzy

Solucja została napisana przez Freda Metgera (freddy@metger.net). Większość ogólnych wskazówek i mapy są autorstwa Heavyguarda.

Tłumaczenie

Iras

Linki

The Amateur Gothic Mod Team (twórcy Diccurica)

<http://www.diccuric.org/>

Poradnik Diccurica

<http://www.metger.net/diccuric/>

Gothic Site (wszystko o grach z serii Gothic)

<http://www.gothic.phx.pl/>

World of Gothic (niemiecka strona)

<http://www.worldofgothic.de/>

Nie zezwala się na publikację dokumentu bez zgody autorów. Wyjątek stanowi indywidualna pomoc (np. opieranie się na solucji przy pomocy na forach).