



Gothic II, NK

Wiedza o Gothic II i Noc Kruka

Poziom trudności: Średni

1. Przygodę zaczynamy w:

- A - Klasztor Magów Ognia
 - B - Klasztor Magów Wody
 - C - Wieża Xardasa
 - D - Obóz bandytów
-

2. W miejscu rozpoczęcia jest broń:

- A - Nóż na wilki
 - B - Zardzewiały miecz
 - C - Pika
 - D - Laga
-

3. Blisko rozpoczęcia gry jest Ukryta Dolina czeka tam:

- A - Diego
 - B - Lester
 - C - Lares
 - D - Gorn
-

4. Blisko rozpoczęcia gry idziemy zabić bandytów z pomocą:

- A - Grega
 - B - Lobarta
 - C - Canthara
 - D - Cavalorna
-

5. Panem najbliższej farmy którą spotkamy jest:

- A - Lobart
 - B - Lares
 - C - Greg
 - D - Bosper
-



6. Do miasta możemy dostać się na kilka sposobów którym się nie dostaniemy ?:

- A - Przynosimy zioła dla Constantina
 - B - Używamy glejtu od napotkanego handlarza
 - C - Przekupujemy strażników stoma bryłkami rudy
 - D - Przekupujemy strażników stoma sztukami złota
-

7. Ubranie robocze z pierwszej napotkanej farmy kupimy za najmniejszą cenę gdy wykonamy zadania jaka to cena ?:

- A - 35
 - B - 25
 - C - 70
 - D - 30
-

8. Miasto do którego zmierzamy nazywa się:

- A - Ghorinis
 - B - Khorinis
 - C - Mhorinis
 - D - Ksoniris
-

9. Harad przyjmie nas na czeladnika gdy przyniesiemy mu broń. Jaka ?:

- A - Wilczy Kieł
 - B - Broń Orka
 - C - Miecz Harada
 - D - Miecz Alrika
-

10. Mag Wody znajdujący się w mieście to:

- A - Saturas
 - B - Mixir
 - C - Nefarius
 - D - Vatras
-

11. Mag Ognia znajdujący się w mieście to:

- A - Daron
 - B - Parlan
 - C - Ulf
-

- D - Gorax
-

12. Magowie Wody są wysłannikami:

- A - Beliara
 - B - Innosa
 - C - Adaonsa
-

13. Magowie Ognia są wysłannikami:

- A - Beliara
 - B - Innosa
 - C - Adaonsa
-

14. Xardas jest wysłannikiem:

- A - Beliara
 - B - Innosa
 - C - Adaonsa
-

15. Jaką wiadomość mamy do przekazania Przywódcy Paladynów ?:

- A - Miastu zagrażają Trolle
 - B - Miastu zagrażają Demony
 - C - Miastu zagrażają Smoki
 - D - Miastu zagrażają Magiczni Magowie
-

16. Przywódcą bandytów jest:

- A - Dexter
 - B - Diego
 - C - Gomez
 - D - Fisk
-

17. Przywódcą najemników jest:

- A - Lares
 - B - Lord Andre
 - C - Garond
-

- D - Lee
-

18. Przywódcą Magów Ognia jest:

- A - Pyrokar
 - B - Saturas
 - C - Xardas
 - D - Gorax
-

19. Artefakt dzięki któremu rozmawiamy z smokami:

- A - Oko Innosa
 - B - Oko Adanosa
 - C - Oko Beliara
 - D - Oko Bogów
-

20. W grze jest kilka smoków ile dokładnie ?:

- A - 2
 - B - 1
 - C - 4
 - D - 6
-

21. Jak nazywa się SMOK odpowiadający za całe ZŁO ?:

- A - Berdrakhan
 - B - Feomatar
 - C - Smok Ożywieniec
 - D - Żadne z tych
-

22. Smoki przebywają w:

- A - Dolinie budowniczych
 - B - Kolonii Górniczej
 - C - Khorinis
 - D - W każdym z tych miejsc
-

23. Kto odpowiada za trzęsienia Ziemi, porywanie ludzi ?:



- A - Kruk
 - B - Gomez
 - C - Dexter
 - D - Thorus
-

24. Kto zleca szukanie 4 Ornamentów do uruchomienia portalu ?:

- A - Vstras
 - B - Saturas
 - C - Nefarius
 - D - Mixir
-

25. Kto zleca nam Uruchomieni teleportów w Khorinis i Zaginionej Dolinie Budowniczych ?:

- A - Saturas
 - B - Mixir
 - C - Nefarius
 - D - Merdarion
-

26. Szukanie Reliktów zleca nam:

- A - Saturas
 - B - Nefarius
 - C - Merdarion
 - D - Vstras
-

27. Zbroję bandyty otrzymamy od:

- A - Bonesa
 - B - Grega
 - C - Skipa
 - D - Francisa
-

28. Jack Aligator prosi nas o pomoc w polowaniu na:

- A - Ścierwojady
 - B - Brzytwiaki
 - C - Bagienne szczury
 - D - Modliszki
-

29. Pirat Brandon pragnie skosztować napoju o nazwie:

- A - Szybki śledź
 - B - Szybki ścierwojad
 - C - Szybki pegaz
 - D - Szybki pirat
-

30. Co ucinamy Bloodwynowi ?:

- A - Głowę
 - B - Rękę
 - C - Nogę
 - D - Charakterystyczną bliznę w kształcie Krzyża
-

31. Duch starożytnego wodza którego budzimy nazywa się:

- A - Kuarhodron
 - B - Kuarhon
 - C - Quarchod
 - D - Quarhodron
-

32. Nasza postać należy do:

- A - Kapłanów
 - B - Kasty Wojowników
 - C - Strażników Umarłych
 - D - Uczonych
-

33. Kruk bezcześci komnatę:

- A - Adanosa
 - B - Beliara
 - C - Innosa
 - D - Uczonych
-

34. Miecz zabrany Krukowi nazywa się:

- A - Szpon Adanosa
 - B - Szpon Beliara
-

- C - Szpon Innosa
 - D - Szpon Uczonych
-

35. Kto z wymienionych nie strzeże Rudy w Górniczej Dolinie ?

- A - Marcos
 - B - Fajeth
 - C - Diego
 - D - Silvester
-

36. Za jaką sumę wykupimy Gorna ?:

- A - 10 Sztuk Złota
 - B - 100 Sztuk Złota
 - C - 1000 Sztuk Złota
 - D - 10000 Sztuk Złota
-

37. Poszukiwacze są:

- A - Dawnymi członkami sekty
 - B - Opętanymi Magami Ognia
 - C - Opętanymi Magami Wody
 - D - Opętanymi górnikami
-

38. Bennneta wykupujemy sumą:

- A - 20 Sztuk Złota
 - B - 200 Sztuk Złota
 - C - 2000 Sztuk Złota
 - D - 20000 Sztuk Złota
-

39. Lodowy Smok nazywa się:

- A - Pedrakhan
 - B - Feomathar
 - C - Finkreggh
 - D - Pandodor
-



40. Kamienny smok nazywa się:

- A - Pandrodor
 - B - Finkregh
 - C - Feomathar
 - D - Pedrakhan
-

41. Czego boi się Brutus ?

- A - Pająków
 - B - Pełzaczy
 - C - Szczurów
 - D - Chrząszczy
-

42. Gdzie mieszka Smok odpowiadający za całe ZŁO ?:

- A - Dwór Irdorath
 - B - Dolina Budowniczych
 - C - Kolonia Górnicza
 - D - Na północ od Khorinis
-

43. Jaki ork ma mapę z zaznaczonymi stacjonującymi orkami ?:

- A - Ork Wojownik
 - B - Ork Pułkownik
 - C - Ork Szaman
 - D - Ork Generał
-

44. Wilk za ile pancerzy pełzaczy zrobi dla nas zbroję ?:

- A - 10
 - B - 5
 - C - 15
 - D - 8
-

45. Jaka postać lub potwór nie występuje w Dworze Irdorath ?:

- A - Ognisty Jaszczur
 - B - Ork Pułkownik
 - C - Goblin
 - D - Zębacz
-

46. Po pokonaniu PANA ZŁA co robi Xardas ?:

- A - Próbuje zabić nas lecz mu się nie udaje
 - B - Zamienia się w to co pokonaliśmy
 - C - Dostaje szau i ucieka
 - D - Przejmuje moc tego co pokonaliśmy (ah ten Xardas)
-



Gothic II, NK

Wiedza o Gothic II i Noc Kruka

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. D
3. B
4. D
5. A
6. C
7. D
8. B
9. B
10. D
11. A
12. C
13. B
14. A
15. C
16. A
17. D
18. A
19. A
20. D
21. D
22. B
23. A
24. C
25. D
26. A
27. A
28. C
29. A



- 30. A
- 31. D
- 32. C
- 33. A
- 34. B
- 35. D
- 36. C
- 37. A
- 38. C
- 39. C
- 40. D
- 41. D
- 42. A
- 43. B
- 44. A
- 45. D
- 46. D