



## Gothic i jego bohaterowie

test dla miłośników pierwszej i drugiej odsłony gry Gothic

Poziom trudności: Średni

1. Ilu magów faktycznie tworzyło barierę nad górniczą doliną?

- A - 11
  - B - 12
  - C - 13
  - D - 14
- 

2. Jak miał na imię kopacz, który uciekł ze Starego Obozu i ukrył się w pobliskiej jaskini, niedaleko bramy do ziem orków?

- A - Dusty
  - B - Grimes
  - C - Gilbert
  - D - Snipes
- 

3. Gdzie się odbywały spotkania czwórki wielkich przyjaciół: Diego, Gorna, Lestera i Miltena?

- A - Na Placu Wymian
  - B - W opuszczonej Fortecy
  - C - W Klasztorze Zmiennokształtnych
  - D - We Wieży Mgieł
- 

4. Jakiego koloru tęczówki ma Xardas?

- A - Czarne
  - B - Fioletowa
  - C - Czerwone
  - D - Białe
- 

5. Ile smoków występuje w Gothic 2?

- A - 4
  - B - 5
  - C - 6
  - D - 8
-

6. Jaki był charakterystyczny okrzyk Gorna, gdy szykowała się bitwa?

- A - Za Wolność!
  - B - Za Gomeza!
  - C - Do boju!
  - D - Gińcie ścierwa!
- 

7. Co się stało z członkami Bractwa Śniącego po rozpadzie bariery?

- A - Zosyali wybici przez smoki
  - B - Umarli po wypędzeniu Śniącego
  - C - Zostali opętani
  - D - Uciekli i odpłyneli na kontynent
- 

8. Czego potrzebował Bezimienny jako palladyn do ponownej konsekracji miecza?

- A - Smoczej Krwi
  - B - 10 bryłek rudy i specjalnego magicznego przepisu
  - C - Łez Innosa
  - D - 10 punktów nauki
- 

9. Co się działo po spenetrowaniu wieży w zamku w Górniczej dolinie?

- A - Garond się na nas wydzierał
  - B - Dostawaliśmy dodatkowe PD
  - C - Atakował nas szkielec
  - D - Dostawaliśmy bonus w postaci 1 punktu Zręczności
- 

10. Co się stało ze Zbroją z Magicznej Rudy?

- A - Została zniszczona
  - B - Została pod gruzami Świątyni Śniącego
  - C - Nikt nie wie...
  - D - Xardas ją zabrał
- 

11. Kim był Hosh-Pak dla Us-Shaka?

- A - Bratem
  - B - Ojcem
-

- C - Mentorem
  - D - Największym rywalem
- 

12. Jak miał na imię siostrzeniec gubernatora Lariusza, niedoszły Mag Ognia?

- A - Pedro
  - B - Ulf
  - C - Agon
  - D - Igaraz
- 

13. Która grupa ma niepasujące ogniwo?

- A - Thorus, Dexter, Skinner, Huno, Bloodwyn
  - B - Lee, Cord, Gorn, Lares, Cipher
  - C - Hagen, Andre, Garond, Lothar, Orik
  - D - Brutus, Sekob, Vino, Bromor, Farim
- 

14. Dlaczego Ignaz, alchemik z doków, jest z lekka zwariowany?

- A - W dzieciństwie wpadł do kociołka z magicznym napojem
  - B - Urodził się pod pechową gwiazdą
  - C - Został otruty przez czeladnika
  - D - Wypalił za dużo zieleń
- 

15. Jaki alkohol preferuje Brandon, stary pirat?

- A - Biały Rum
  - B - Młot Lou
  - C - Podwójny Młot
  - D - Szybki Śledź
- 

16. Kto z Dolnego Miasta posiada Krwawy Puchar?

- A - handlarz Zuris
  - B - Mag Ognia Daron
  - C - lichwiarz Lehmar
  - D - passer Havlor
-



17. czemu Bezimienny został nazwany zdrajcą w Starym Obozie?

- A - Bo Kruk go nienawdził
  - B - Bo pomagał Magom Wody
  - C - Bo nie powiedział na czas o wielkim przywołaniu
  - D - Bo pomógł odbić Wolną Kopalnię
- 

18. kim stajemy się po nauczaniu się 6 kręgu magii w Gothic I ?

- A - Arcymagiem Ognia
  - B - Arcymagiem Wody
  - C - Nekromantą
  - D - nic się nie zmienia
- 

19. czego szukali Poszukiwacze w domu Sekoba?

- A - Nowych dusz (opętanie Sekoba)
  - B - Śladów Bezimiennego
  - C - kufra Xardasa
  - D - byli tam zupełnie przypadkiem
- 

20. Kto odwiedził Stary Obóz na początku 2 rozdziału?

- A - kilku nowicjuszy-dilerów ziela
  - B - tajemniczy Mag
  - C - zespół In Extremo
  - D - konwój ze Starej Kopalni
-



## Gothic i jego bohaterowie

test dla miłośników pierwszej i drugiej odsłony gry Gothic

Poziom trudności: Średni

### Karta odpowiedzi

1. C
2. C
3. B
4. D
5. C
6. C
7. C
8. C
9. C
10. A
11. C
12. C
13. D
14. C
15. D
16. C
17. B
18. C
19. C
20. C