

Baldur's Gate II: Cienie Amn

Opis lokacji

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Baldur's Gate II Shadows of Amn

autor: Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Porady ogólne	3
Mapa Świata - część kontynentalna	4
0602 - Więzienie Irenikusa cz.1	6
0603 - Więzienie Irenikusa cz.2	8
0700 - Promenada Waukeen	10
0400 - Slumsy	13
0406 - Zajazd Miedziany Diadem	14
0404 - Podziemia pod Miedzianym Diademem	16
0405 - Siedziba Łowców Niewolników	17
0411 - Kula Sfer	18
0800 - Dzielnica Cmentarna	20
0801 - Dzielnica Cmentarna: Niższe groby	22
0802 - Dzielnica Cmentarna: Południowy grób	24
0500 - Dzielnica Mostów	25
0300 - Doki	28
0900 - Dzielnica Świątyni	32
0701 - Kanały	34
0202 - Siedziba Kultu	35
0204 - Zapomniane Miasto	37
1000 - Dzielnica Rządowa	38
0020 - Bramy Miasta	40
1300 - Twierdza de'Arnise	41
1302 - Twierdza de'Arnise: Poziom 1	42
1303 - Twierdza de'Arnise: Poziom 2	43
1301 - Twierdza de'Arnise: Podziemia	44
1100 - Wzgórza Umar	45
1400 - Ruiny Świątyni	47
1401 - Świątynia Amaunatora	48
1200 - Wzgórza Wichrowych Włóczni	50
1202 - Kryjówka Lorda Firkraaga	51
2000 - Targowo	53
1900 - Gaj Druidów	55
1600 - Brynnlaw	56
1500 - Przytułek Czarowieży	58
1512 - Labirynt Pod Czarowieżami A	60
1513 - Labirynt Pod Czarowieżami B	62
1514 - Labirynt pod Czarowieżami C	63
2300 - Podwodne miasto	65
2100 - Podmrok	68
2200 - Ust Natha	71
2400 - Tunele Łupieżców Umysłu	75
2402 - Tunele Kuo-Toa	77
Wyjście z Podmroku	78
2800 - Suldanessellar	80
2900 - Piekło	82
Przypadkowe lokacje	84
Zadania związane z twierdzą maga	84

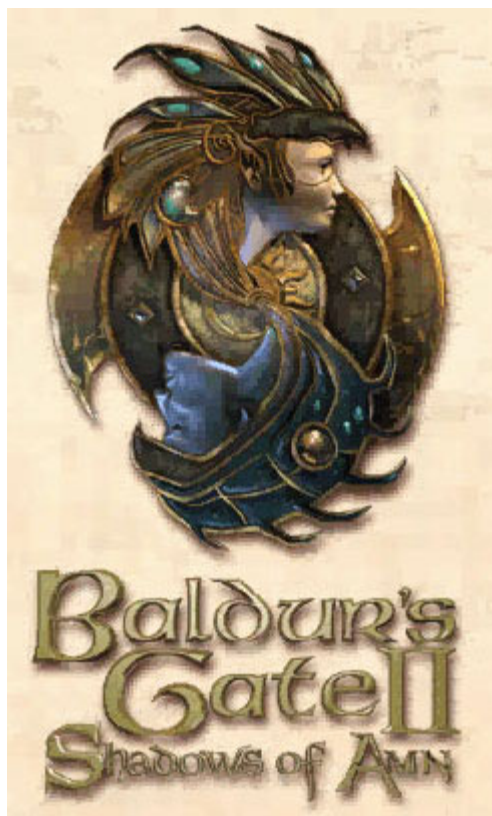
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Porady ogólne



- Poza podstawowymi zadaniami które mamy do wykonania, w grze jest sporo zadań nie związanych z głównym wątkiem. Poza nimi jest również grupa zadań związanych z konkretnymi postaciami które przyłączamy do drużyny. Są one niedostępne gdy nie posiadamy konkretnej postaci w drużynie.
- Przez całą grę powinniśmy mieć w drużynie złodzieja który będzie nam potrzebny do rozbijania pułapek i otwierania skrzyń.
- Przykazanie ogólne: nie atakujemy jako pierwsi (z bardzo małymi wyjątkami), zawsze czekamy aż nasi przeciwnicy zaatakują pierwsi.
- Mapę jest optymalnie zwiedzać zgodnie z kolejnością numerów lokacji wymienionych w poradniku.
- Numer mapy możemy odczytać w oknie dialogowym wciskając klawisz „X”
- Pamiętajcie iż magowie mogą nauczyć się tylko określonej ilości czarów na każdy poziom, dobierajcie uważnie czary których się uczycie. Aby zwiększyć liczbę czarów które magowie mogą się nauczyć wypijcie na czas nauki czarów miksturę podnoszącą inteligencję.
- Przez całą grę warto nosić ze sobą przynajmniej jeden drewniany kołek na wampiry.
- Dziękuję za pomoc Pero i Acid'owi

Mapa Świata - część kontynentalna



Mapa Świata - część nadmorska



0602 - Więzienie Irenikusa cz.1



W tej lokacji rozpoczynamy grę. Jesteśmy zamknięci w klatce, tajemniczy mag zadaje nam ból twierdząc, iż przeprowadza na nas jakieś tajemnicze i niezrozumiałe dla nas doświadczenia. Nasza pamięć zawodzi nas i nie możemy sobie przypomnieć co działo się po tajemniczej nocy gdy zakapturzone postacie zniewoliły nas podczas snu i uprowadziły w nieznanne miejsce. Naszą mękę przerywają odgłosy walki, nasz oprawca oddala się aby odeprzeć atak przeprowadzony na nasze miejsce uwięzienia. Po chwili pojawia się Imoen – która towarzyszyła nam we wcześniejszych przygodach. Uwalnia nas z klatki.

Zadaniem naszej drużyny w tej lokacji będzie wydostanie się z lochów na powierzchnię, zebranie broni i ekwipunku oraz próba zrozumienia sytuacji w której się znaleźliśmy.

01 – Start

NPC: **IMOEN** (mag/złodziej, człowiek, kobieta, neutralny dobry)

Po rozmowie możemy przyłączyć ją do drużyny.

02 – NPC: **MINSC** (łowca, człowiek, mężczyzna, chaotyczny dobry)

ZADANIE: **Znajdź sposób na uwolnienie Minsca z jego celi.**

ROZWIĄZANIE: Minsc jest również tak jak Imoen naszym starym towarzyszem, możemy mu zaufać, choć prostoduszny jest wyśmienitym wojownikiem. Aby go uwolnić z klatki musimy go zdenerwować, wyłame wtedy sam zamek. Możemy przyłączyć go do drużyny.

03 – NPC: **JAHEIRA** (wojownik/druid, półelf, kobieta, neutralny)

Jaheira jest kolejnym towarzyszem z dawnych czasów którego spotykamy w więzieniu i możemy go uwolnić.

ZADANIE: **Znajdź sposób na uwolnienie Jaheiry z jej celi**

ROZWIĄZANIE: Klucz do celi Jaheiry znajdziemy na stoliku (04)

04 – Stolik

przedmioty: **Klucz do celi** (potrzebny do otwarcia celi Jaheiry)

05 – **Golem** – niegroźny strażnik więzienny

06 – **Maszyna strzelająca błyskawicami** – możemy ją wyłączyć przełącznikiem (07)

07 – Przełącznik do maszyny (06)

08 – **Aataquah** – niegroźny Jin – zadaje pytanie, jeżeli chcemy być szlachetni odpowiedzmy iż „wciśniemy guzik”, Jin przywołuje potwora którego musimy zabić, po walce wydaje się zadowolony i kieruje nas do Rielewa

09 – **Ściekowy Golem** – Jeżeli podamy się za władcę golema, będzie on słuchał naszych poleceń, potrzebny nam jest do tego kamień aktywacji.

ZADANIE: **Otworzyć za pomocą golema właz labiryntu (10)**

ROZWIĄZANIE: Aby uruchomić golema potrzebujemy kamień aktywacji który znajdziemy w pokoju Rielewa (12)

10 – **Drzwi labiryntu**

11 – **Rielev** – uwięziony w słoju

ZADANIE: **Uwolnić Rielewa**

ROZWIĄZANIE: Jedynym sposobem na uwolnienie Rielewa jest wyciągnięcie ogniwa energetycznego z słoja podtrzymującego jego życie.

12 – **Kamień Aktywacyjny** (potrzebujemy go aby uruchomić golema)

13 – **Ilyich** – złe krasnale – trzeba je pokonać w walce

Przedmioty: **Magiczne żołędzie** (są własnością Driad (19) i będą nam potrzebne do ich zadania), **Kolczuga Umarłych +2**

14 – **Kambion** – mały demon uwięziony w magicznej sferze, przełączając dźwignię na środku pokoju uwalniamy go.

15 – Posiadając ogniwo elektryczne możemy porozmawiać z **umęczonymi istotami**.

Teraz możemy wrócić do Ściekowego Golema (09) i uaktywnić go za pomocą kamienia aktywacyjnego

16 – **Otiag** - Przedmioty: **Klucz Różdżki Mrozu**

17 - Skrzynia: **Hełm infrawizji**

18 – w pokoju w skrzyniach: **Hełm Balduriana, Klucz różdżki Błyskawic, Amulet Metaczarar, Posąg żywiołaka powietrza**

19 – **Ulene, Comia, Elynia** - Driady - uwięzione przez Irenikusa (bo tak nazywa się nasz oprawca) proszą nas o pomoc.

ZADANIE: **Pomóc Driadom więzionym przez Irenikusa**

ROZWIĄZANIE: Magiczne żołędzie o których mówią Diady ma Ilych (13) – powinniśmy je już mieć w naszej sakwie. Trzeba je pokazać Driadom (one w zamian udzielają nam wskazówek jak wyjść z więzienia), a następnie zanieść do Leśnej Królowej na Wzgórzach Wichrowych Włóczni (zadanie to będziemy mogli wykonać dopiero w dalszej części gry)

ZADANIE: **Zanieść żołędzie do Leśnej Królowej na Wzgórzach Wichrowych Włóczni**

ROZWIĄZANIE:

Po odniesieniu Driadom żołędzi dowiadujemy się iż przedostać się na następny poziom budowli możemy poprzez portal (22) klucz do tego portalu znajdziemy w pokoju wybranki Irenikusa (20)

20 – **Pokój wybranki Irenikusa** – należy uważać gdyż jest mocno obłożony pułapkami, przejście przez drzwi uruchamia alarm który przywołuje pozostałe na tym poziomie Golemy które biegną do źródła alarmu, rozważnym posunięciem jest nie wchodzenie do pokoju zanim nie uporamy się z golemami.