

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Wprowadzenie	3
Myth Drannor	4
Main Halls	6
Deep Halls	8
Halls of Stone	9
Halls of Light	11
Catacombs: First Cellar	12
Catacombs: Second Cellar	14
Catacombs: Lower Keep	15
Catacombs: The Prisons	17
Castle Passage	18
Castle Cormanthor	19
DragonKin Aerie	19
Silverspear Armory	19
Hall of Armathors	19
The Pool Cavern	19
Hall of Wizards, Safekeep Halls, Hearthhame Halls i Tower	20
Hall of Wizards	20
Safekeep Halls	20
Hearthhame Halls	20
Tower	20
Lizardfolk Tunnel i Ancient Tomb	21
Lizardfolk Tunnel	21
Ancient Tomb	21
Przejścia pomiędzy poziomami	22
Nieznacznie lakoniczny opis przejścia gry	23
Bestiariusz	23
Spis przedmiotów	26
Sztylety, miecze, topory, młoty, maczugi, włócznie, kije etc.	26
Łuki, strzały i proce	28
Zbroje, tarcze, rękawice i buty	28
Mikstury	30
Czary, zaklęcia i różdżki	30
Książki, klejnoty, pierścienie i naszyjniki.	32

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



Wprowadzenie

D e m e n t i

Niniejszy poradnik nie jest opisem przejścia gry krok po kroku i wykonania po drodze wszystkich dających się otrzymać zadań. Jego formę narzucił mi styl samej gry. „Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor” jest bowiem klasycznym dungeon crawlerem, mniej klasycznym hack’n’slash’em, czyli długą wędrówką po olbrzymich lochach, usianą tysiącem walk z setką wrogich stworzeń i stosunkowo rzadko zdarzają się miejsca i chwile, w których gracz będzie miał okazję doświadczyć czegoś odmiennego od machania mieczem i rzucania czarów. Dlatego zdecydowałem się na przedstawienie zebranych przeze mnie danych w formie map wraz z dołączonymi do nich opisami wszelkich istotniejszych miejsc i zdarzeń.

Wprawdzie podczas gry zebrałem przytłaczającą ilość informacji o potworach i przedmiotach, lecz koniec końców podjąłem niełatwą decyzję, by zaprezentować jedynie te co istotniejsze, moim zdaniem. To po to, żeby po pierwsze nie zaciemniać obrazu całości stertą nikomu niepotrzebnych danych, a po drugie, by samemu sobie nie dodawać roboty w imię kompletności opisu. Dlatego również powstrzymałem się od wypunktowania wszystkich zamkniętych drzwi i skrzyń zabezpieczonych pułapkami – one zwyczajnie są, spotyka się je bardzo często i nie podejrzewam Cię, Drogi Czytelniku, żebyś miał chęć przy okazji każdego zamka zaglądać do poradnika, nim go otworzysz.

W ten sposób każdy rozdział zawiera osobną mapę wraz z jej stosownym opisem. Poszczególne liczby na mapach wskazują na miejsca w jej opisie, liczby ujęte zaś w nawias kwadratowy stanowią odnośniki do znajdującego się przy końcu poradnika rozdziału o przejściach między poziomami. Te zdecydowałem się zebrać razem, by ułatwić Ci odnajdywanie drogi z punktu A do punktu B w możliwie krótkim czasie i unikając zderzenia z pociągiem jadącym z naprzeciwka.

Myth Drannor



1. Przy zabitych orkach znajdziesz **stronę z dziennika Athana**, z której dowiesz się o magach zamieszanych w całą aferę z nie działającym jak trzeba Mythalem.
2. **Spinning Spire (Stillwater)** – to urządzenie do otwierania portali uruchmisz znacznie później.
3. **Klucz do skrzyni** znajdziesz w **baryłce** nieopodal.
4. Tu rozłożył się ze swoim kramikiem **handlarz Nottle**. Po uwolnieniu go od dwóch zombi zdradzi **Knocking Word**, które otwiera wejście do siedziby Berianda i Faeril, znajdującej się w Stillwater, czyli na zachód, za mostem.
5. **Wejście do siedziby elfów: Berianda i Faeril**. Beriand stanowi źródło questów, a także służy pomocą medyczną. Faeril znacznie później zechce się przyłączyć do drużyny, a jest wykwalifikowanym dwuklasowcem: fighter i cleric. To tutaj poznasz **Word of Mystra**, które otwiera drzwi prowadzące do lochów. Znacznie później, po dotarciu do ruin świątyni Mystry, dostaniesz od Berianda **Medallion of Mystra**, który będziesz musiał przekazać duchowi Anorrweyn Eversong.
6. **Wejście do jaskini** jest początkowo niedostępne, lecz szybko stanie się podstawowym kanałem łączącym Stillwater ze wszystkimi lochami, które przyjdzie Ci zwiedzić.
7. Po przyłączeniu się Faeril do drużyny, znajdziesz się pośrodku spierających się ze sobą grup orogów i jaszczurów. Warto ich pokonać, gdyż mają przy sobie **wartościową włócznię - Deathspike**.
8. Tu znajdziesz **świecący mech**, który ma właściwości lecznicze. Jego kępki rosną tu i ówdzie w okolicach ruin Myth Drannor.
9. **Tumbledown Door** otwierają się na dźwięk Word of Mystra i prowadzą do Main Halls. Orki, które bronią wrót mają przy sobie **Blue Stone – jeden z symboli planet**, które może zechcesz później zebrać, by uruchomić system Spinning Spires.
10. Wyjmij miecz z ciała kobiety (jest to wcale ciekawy oręż - **Flame Blade**), a wówczas Spawn Pool wyschnie.
11. **Broken Statue** – musisz umieścić w niej Tumblebar, który otrzymasz od Harldaina, a wówczas otworzy się **zejście do Hoard Chamber**. Tam znajdziesz w skrzyni **Emerald of the Weave**.
12. Po tym jak zdobędziesz emerald, zaatakuje Cię tutaj **Azmark Duathel** w asyście pięciu Doomkin Cult Fighters. Przy trupach znajdziesz: **Longbow +5** oraz naszyjnik **Doomkin Scarab**.
13. Tu zaatakują cię: Dragon-kin Captain, sześciu Dragon-kins, Cult Overseer i Cult Archmage. Mają przy sobie przydatne: **Quiver of Arrows +5** oraz **Chainmail +5**.
14. Zainteresowanie się słupkiem popłaci opuszczeniem mostu na drugą stronę murów.
15. Tutaj spotkasz trójkę skłonnych do rozmowy Gargoyles (zrozumiesz ich mowę dopiero po znalezieniu Stone Mouth). Ich szef – **Tusk-Lord** – zachwycony twoją zbrodniczą działalnością zechce

się z tobą spotkać. Przy jego zwłokach znajdziesz **Twisted Iron Key** otwierający skrzynkę, która miała być darem od Tusk-Lorda. W niej zaś znajduje się **kolejna planeta**.

16. Spinning Spire (Windrider Glade).

17. Musisz zniszczyć Orcs Idol, żeby Spawn Pool wyszło.

18. **Odelinde** wróci do świątyni po zniszczeniu Spawn Pool. U niego będziesz się w stanie i wyleczyć i odzyskać utraconą siłę, kondycję lub poziom, a także dowiesz się o misjach do wykonania.

19. Orc Captain i dwójka Orc Warlocks bronią skrzyni, w której znajdziesz **Firemeet Ceremonial Key** oraz **Idolon**.

20. Tu spotkasz po raz pierwszy **Odelinde**, strażnika świątyni Shaundakula. Poprosi cię o oczyszczenie świątyni z panoszących się po niej orków.

21. Gadająca, a nawet rozśpiewana **fontanna miejska**. Jeśli zaniesiesz do niej trzy Waterbells, to dostaniesz kolejno w darze: **Dagger of Ritual**, **Necklace of Odoacer** i **Ring of Calming**. Po zniszczeniu zaś samego Pool of Radiance jeszcze **Jewel of Sanmaster**.

22. Spinning Spire (Glim-Gardens).

23. Wejście do krypty, w której spotkasz **paladyna Eadreda**. Aby jednak się przyłączył do twojej drużyny, będziesz musiał bezwarunkowo kimś się za niego zamienić.

24. Wejście do Knight's Cache. Na dole, po zabiciu pięciu Arracats, znajdziesz w skrzyni: **Roderick's Walking Stick**, **Small Shield +3** i **Light Mace +3**.

25. Giant Stone Head. W tym miejscu będziesz w stanie zamienić znalezione Idolony na **wartościowe pierścienie magiczne**.

26. Świecący mech leczniczy.

27. Tędy wyjdiesz z The Prisons po uwolnieniu Silverblade'a.

28. Ruiny świątyni Mystry. Najpierw będziesz musiał pokonać trzy Dark Nagas: Skerndli'ego, Gorgata, Koga. Następnie zniszczyć Naga Idol, żeby Spawn Pool wyszło. Gdy przyniesiesz Medallion of Mystra otrzymany od Berianda, to pojawi się **duch Anorrweyn Eversong**, która nauczy Cię **Word of Necessity**, jak sama nazwa wskazuje: niezbędnego. Gdy jeszcze później doniesiesz tutaj znaną w katakumbach czaszkę Eversong, wówczas kapłanka otworzy dla Ciebie **Antorn's Gate**.

29. Ear of the City. Tutaj dowiesz się, gdzie się znajdują, w okolicach Myth Drannor, różne wartościowe przedmioty.

30. Jedno z wyjść z The Prisons.

31. Tutaj urzęduje, w osłonie czterech Stone Lizardfolks, **czarodziej Malgi Hi**. W skrzyni znajdziesz **Ring of Relinquishment**. Lizardfolk Totem zaś zniszczysz po to, by uwolnić **kolejną planetę**.

32. Portal, jedyne wejście do Catacombs, otworzy się, gdy będziesz miał przy sobie naprawiony przez Harldaina Wizards Torc.

33. Świecący mech leczniczy.

34. Gdy skompletujesz wszystkie dziewięć planet, wówczas zaczną działać rozsiane (jest ich siedem) po mieście i po lochach **Spinning Spires**.

35. Altar of the Mythal. Gdy przyniesiesz doń Emerald of the Weave, wówczas zostaniesz przeniesiony do Castle Passage.

36. Antarn's Gate. **Eversong** otworzy je dla Ciebie, gdy uzupełnisz jej kościec o znaną w katakumbach czaszkę.

37. Tędy wkroczysz do Myth Drannor po odpięczętowaniu Seal of Mythanor, znajdującej się w Halls of Light.

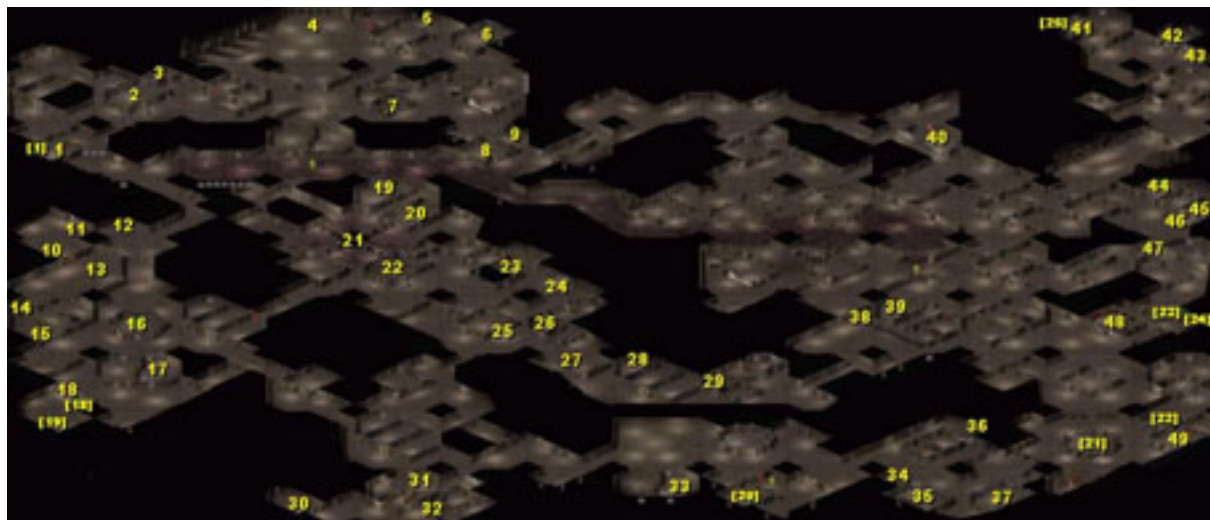
38. Spinning Spire (Sullymarsh).

39. Świecący mech leczniczy.

40. Na tym patyku znajduje się **jeszcze jedna planeta**.

41. Chief Pujik jest uzurpatorem. Należy go zabić, a wówczas nie tylko Ormyrry będą ci wdzięczne, lecz również wyschnie kolejne Spawn Pool. Flem i Samaj przyjdą na zwolnione przez Pujika miejsce i będziesz mógł u nich dostać questy oraz pohandlować.

Main Halls



- 1.** W skrzyni znajduje się **Key of the Living**, który otwiera drzwi z prawej, dwa Orcs i Orc Leader zaś posiadają przy sobie **Key of the Dead**, który otwiera drzwi na wprost.
- 2.** W skrzyni: **Ancient Dwarven Chest Key**.
- 3.** Skrzynia zamknięta na **Ancient Dwarven Chest Key**, a w niej: **Pale Blue Key** oraz **Dwarven Great Warhammer of Death**.
- 4.** Zud wraz z obstawą: Orc Shaman i Orc Witch Doctor pilnują **Crude Pot Metal Key**.
- 5.** **Iron Key**.
- 6.** Drzwi otwiera **Iron Key**. W środku spotkasz się z **Onglorem** i z **Inglorem**. Po ich pokonaniu znajdziesz w trumnie z lewej **Onglore's Amulet of War**.
- 7.** W skrzyni zamkniętej na **Crude Pot Metal Key** spoczywa **Deathbane**, którą orki skradły Beriandowi.
- 8.** **Warriors Fountain**.
- 9.** Dwa kegi, z których jeden obdarza czarem **Cat's Grace** a drugi: **Bull's Strength**.
- 10.** **Wrought Iron Key**.
- 11.** Sześć beczek jednorazowego użytku, podnoszących kolejno: **strength**, **dexterity**, **constitution**, **intelligence**, **wisdom** i **charisma**.
- 12.** **Fountain of Healing**.
- 13.** **Fountain of Restoration** – jednorazowego użytku.
- 14.** Skrzynia zamknięta na **Wrought Iron Key**, a w niej **Warhammer +2**.
- 15.** Beczka podnosząca **constitution**.
- 16.** **Rhonglyn** – starożytne urządzenie do teleportacji. Później je uruchomisz. Ten tutaj ma żółty kamień.
- 17.** W skrzyni leży **Black Skeleton Key**.
- 18.** Drzwi zamknięte na **Black Skeleton Key**.
- 19.** W skrzyni: **Ancient Rusted Iron Key**.
- 20.** **Midnight Black Fountain** – przy próbie napicia się z niej atakuje dwójka zombi. Fontanna jest pusta.

- 21.** Cztery studnie (*Well of Endurance, Well of Wisdom, Well of Beauty, Well of Rest*), Aby móc się z nich napić, będziesz musiał pokonać Lifespring Guardian mieszkającego w Deep Halls, o co Cię z resztą poprosi *duch* spacerującej przy studniach Eleny. Nauczy Cię ona dodatkowo *Echoing Word*.
- 22.** *Jariala*, uwięzionego w kamieniu przez Ozamę, uwolnisz rozbijając kamień (poszukaj uważnie właściwego piksela poza obszarem zajmowanym przez *Jariala*). *Jarial* jest czarownikiem, który chętnie się do drużyny przyłączy.
- 23.** Skrzynia zamknięta na Hidden Chest Key.
- 24.** *Rogue's Fountain* – podnosi na chwilę *dexterity*.
- 25.** Drzwi zamknięte na Undead Cell Key.
- 26.** *Mol*, *Mol's Shaman* i dwóch *Orc Leaders* mają przy sobie *Undead Cell Key* oraz *Orcish Lead Mace*.
- 27.** *Orc*, dwóch *Orc Leaders* i *Orc Witch Doctor* mają przy sobie *Hidden Chest Key* oraz *Massive Club +3*.
- 28.** *Lizardfolk Chief* i *Lizardfolk Shaman* bronią *Brass „L” Key*. W zamkniętej nań skrzyni znajduje się *Brass „R” Key* oraz *Greatsword +2* i *Large Shield +2*. W skrzyni zamkniętej na drugi klucz spoczywa *Greataxe +2*.
- 29.** *Keg of Healing*.
- 30.** Drzwi do tego pomieszczenia rozmrożą się, gdy stłuczysz trzy studnie w pomieszczeniu obok (31). Po pokonaniu jednego *Shadow'a*, znajdziesz w zabezpieczonej pułapką skrzyni: *Wand of Chain Lightning*, *Sorcerer Scroll of Melf's Acid Arrow* i *Sorcerer Scroll of Protection from Evil*.
- 31.** Do zniszczenia tych studni wyznacz kogoś o największej odporności (masz obok *Keg of Shielding*), gdyż każda z nich przy zniszczeniu wydaje z siebie *Cone of Cold*.
- 32.** *Keg of Shielding* – podnosi AC o 6, na chwilę.
- 33.** Przyjazny *Ormyrr Geb* poszukuje swojego klanu *Sharpstick*.
- 34.** Czwórka *Orc Ghouls* broni dostępu do *Keg of Healing*.
- 35.** *Keg of Blinking*, *Keg of Invisibility* – oba dają się użyć trzykrotnie.
- 36.** Wyjście do *Stillwater (Tombs)*.
- 37.** *Black Oily Fountain*. Obniża constitution.
- 38.** *Keg of Healing*.
- 39.** Zabij *Skeleton Lord*a, roztłucz kamień, z którego się wydobywa trujący dym i zabierz *Greatsword of Fire*.
- 40.** *Fountain of Healing*.
- 41.** Drzwi zamknięte są na *Lockpick (?)*, ten zaś znajduje się w środku.
- 42.** Siedziba *Preybelish'a*. Otworzy drzwi, gdy zaoferujesz mu na wymianę *Onglore's Amulet of War*. Gdy go pokonasz, znajdziesz przy nim *Wizard's Torc* (póki co zepsuty), a wewnątrz pomieszczenia dodatkowo: *Necklace of Protection*, *Amulet of Protection*, *Amulet of Protection from Paralysis* oraz *Medallion of Defence*.
- 43.** Ciało *Ozamy*, a przy nim *Snakeskin Boots*.
- 44.** Wyjście do *Stillwater (Mines)*. W łóżku: *Silver Key*. W skrzyni: *Pale Green Key* oraz *Dwarven Ringmail of Protection*. *Silver Key* otwiera drzwi na prawo.
- 45.** *Fountain of the Earth*: *CON+4, DX-1, CHA-2*. Drzwi do pomieszczenia zamknięte są na *Pale Blue Key*.
- 46.** Drzwi zamknięte na *Pale Green Key*.
- 47.** W skrzyni bronionej przez *Shadow'a* oraz przez pułapkę znajdziesz *Ring of Brute Strength*.
- 48.** Po pokonaniu *Scarred Mage*, dwóch *Ancient Zombie* i dwóch *Zombie*, znajdziesz przy trupach *list*, z którego się dowiesz, że magowie ci służą tajemniczemu *Cult of the Dragon*.