

A close-up photograph of a woman wearing detailed medieval plate armor. She has a helmet with a visor and is looking directly at the camera with a serious expression. Her eyes are a striking blue. She is holding a sword with a dark hilt. The background is a solid light blue.

# Two Worlds II

## Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Two Worlds II**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Reality Pump, Wydawca Zuxxez, Wydawca PL CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>6</b>
<b>Mapy Świata</b>	<b>8</b>
<b>Zadania główne – Prolog</b>	<b>10</b>
Ucieczka z więzienia	10
<b>Zadania główne – Rozdział I</b>	<b>13</b>
Dostać się do Hatmandoru	13
Pustynna brama	16
Wtyka	18
Eskorta	19
Przesyłka	20
Dostawa	21
Likwidacja	22
Kapitan	23
Klątwa Gorlaga	24
Stare rany	25
Mistrz gildii magów	26
Brzuch Bestii	27
Kryształowa armia	28
Droga do Wieży	29
Wieża Kłów	30
<b>Zadania główne – Rozdział II</b>	<b>31</b>
"David jestem..."	31
Student Sarius	32
Wieczór kawalerski	33
Studentka Angie	34
Esej Angie	35
Dr Annaya	36
Profesor Rhodeus	37
Doktor czy burdelmama?	38
Umysł straszliwy wielce	39
David i doktor	40
Dr Lavarius	41
Krew za kamień	42
W paszczę Lwa	44
Sammy „Byk”	45
Specjalista	46
Karta członkowska	47
Widzę, więc jestem	48
Cienie przeszłości	49
W drodze na bagna	51
<b>Zadania główne – Rozdział III</b>	<b>52</b>
Pierwsze spotkania	52
Kapłan	53
Kapłan i amulet	54
Amulet Aidana	55
Kowal Culainn, Ratunek	56
Wronie Bajoro, Zatopiona iglica	57
Przeklęta krypta, Stwór z cmentarza, Amulet stwora	58
Polowanie na wiedźmę	59
Stare zaklęcie	60
Ogród Nalii	61
Zwoje Garadela	62
Po Aidana, Do katakumb, Zagubiony łowca	63
Wiedźma, Powrót	64
Demon, Serce demona	65
Powrót Nalii, Przeżycie Aidana	67
<b>Zadania główne – Rozdział IV</b>	<b>68</b>
Za wszelką cenę	68

<b>Zadania – Alsorna</b>	<b>72</b>
Na ratunek	72
Prorokini	74
Dar Pha	77
Dach nad głową	78
Sokaris	79
Znajdź Ghortariusa	80
Uszkodzony teleporter	81
Kamienie runiczne	82
Wrak	84
Czas zapłaty	85
Koszmary orka	86
Kolekcja Nortara	87
Łuk Nortara	89
Ślady Gandohara	90
<b>Zadania – Bayan</b>	<b>91</b>
Klinika weterynaryjna	91
Głód	92
Zaginiona głowa	93
Brakujące łopaty	94
Podrobiona przepustka	95
Szlak przemytników	96
Kałamarnik skryby	97
Dar dla hazardzisty	98
Rytuał inicjacji	99
Gonitwa koniokrada	100
Susza	101
Maraton Jade'a – runda I, II, III, Nowy dom na sawannie	103
Jaja termitów	104
Grobowiec arcykapłana Narmera	105
Grobowiec arcykapłana Aha	106
Grobowiec arcykapłana Raneba	107
Grobowiec arcykapłana Qaa	108
Grobowiec arcykapłana Userkafa	109
Grobowiec arcykapłana Huni	110
Grobowiec arcykapłana Dena	111
Grobowiec arcykapłana Sahura	112
Grobowiec arcykapłana Unasa	113
Grobowiec arcykapłana Teti	114
Pogorzelnisko	115
<b>Zadania – Hatmandor</b>	<b>116</b>
Dochodzenie w sprawie morderstw	116
Smoczy pancerz	117
Cesarska przesyłka	118
Przyjaciel w potrzebie	119
Trzecia osoba	120
Łza Maliel	121
Transakcja	123
Informator Valarina – morderstwa	124
Informator Valarina – tożsamość Miraża	125
Kopuła Bólu	126
Zdrajca	129
Zemsta Mirrda	130
Inwestycja w fabrykę	131
Rozwój fabryki	132
Nowa fabryka	133
Ziołowe preparaty	134
Centrala nasienna	135
Chora ciotka	136
Ręka sprawiedliwości	137
Zbezczeszczona kaplica	138
Kryształowy szal	139
Słodka zemsta	140

<b>Zadania – Nowe Ashos</b>	<b>141</b>
Pan Lexington (1)	141
Rekieterzy	142
Pan Lexington (2)	143
Kandydat	144
Bilet na plażę	145
Polowanie	146
Ostatnia szansa	147
Nagroda Lexingtona	148
Modlitwa za zmarłych	149
Ślad w dokumentach	150
Wyjątkowa księga	154
Rzecz godna opisania	155
Podstępny Timmy	156
Problem z Georgem	158
Dobry rocznik	160
Ręka sprawiedliwości	161
Mściciel	162
Nowy dom w Ashos	163
Ekskluzywne parasole	164
Zmarły kochanek	165
Zdrada	166
Nietypowa dziewczyna	167
Pożądliwa czwórka	168
Niezaspokojona potrzeba	169
Zły wpływ	170
<b>Zadania – Gardziele</b>	<b>171</b>
Trofeum	171
Zagubiony partner	172
Serc starania stracone	173
Ostatnia krucjata	175
Malarz magii	178
Niespokojny duch	179
<b>Zadania – Tir Geal</b>	<b>180</b>
„Kronika”, „Kronika” – tom 2	180
Dawno utracone złoto	181
Naszyjnik wdowy	182
Szalony kowal	183
<b>Zadania – Gildia wojowników</b>	<b>185</b>
Zlecenie dla sławy	185
Przerwany pogrzeb	186
Więzy krwi	187
Łowy	188
Przeklęta krew	189
Plażowicze	190
Kobziarz z Ashos	191
Gadzi park	192
Wioska	193
Siedmiu braci	194
Poskramiacz owadów	195
<b>Zadania – Gildia kupców</b>	<b>196</b>
Spekulanci	196
Skradzione zwłoki	197
Niebezpieczne stworzenia	199
Pożywna dieta	200
Pajęczce gniazdo	202
Magia ogrodnictwa	203
Gargulcom mówimy nie	204
Mój skarbie	205
Bagaż emocjonalny	206
Ojcowski warsztat	207
Przeniesz szczątki	208

<b>Zadania – Gildia złodziei</b>	<b>209</b>
Nieproszeni goście	209
Uparci strażnicy	210
Klejnoty rodowe	211
Fanty	213
Myto dla duchów	214
Bum!	215
Głowa Akwili	217
Egzekucja	218
Sala treningowa	219
<b>Zadania – Gildia magów</b>	<b>220</b>
Dziwaczne zwierzę	220
Palmowy gaj	221
Zbrojownia	222
Niespodziewane zagrożenie	223
Strusie pióra	224
Kariera naukowa	225
Dotacja na badania	226
Wyrzucony mag	227
Obsesja	228
Zegar śmierci	229
Skrzynia brata	230
Kościana różdżka	231
Telepatyczny przesyłacz	232
<b>Zadania – Gildia nekromantów</b>	<b>233</b>
Pieskie życie	233
Czarne świece	234
Nowe szaty	236
Rozkładający się szkielet	237
Ashoska herbatka	238
Komu mózg, komu	239
Grymuar Eliego	240
Już mi lepiej	241
Historia parasolowa	242
Zawieszony rytuał	243
<b>Mapy</b>	<b>244</b>
Alsorna	244
Bayan	246
Sawanna - część północna	249
Sawanna – część południowo-zachodnia	250
Sawanna – część południowo-wschodnia	252
Okolice Hatmandoru	253
Pustynia	260
Nowe Ashos	264
Gardziele	268
Okolice Nowego Ashos	274
Obrzeża Gardzieli	276
Bagna	278
Vahkmaar	280
Grobowce	283

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](http://www.gry-online.pl)



Do niniejszej gry dostępny jest również Atlas Świata, który stanowi rozszerzenie podstawowego poradnika.



## Wprowadzenie

Poradnik do gry *Two Worlds II* zawiera szczegółowy opis wszystkich zadań dostępnych w grze, włącznie z przedstawieniem wszystkich możliwych rozwiązań i zakończeń oraz ich konsekwencji w dalszej rozgrywce.

W pierwszej części poradnika znajdują się zadania główne – opis wszystkich rozdziałów, niezbędnych do pomyślnego ukończenia gry.

Druga część to zadania powiązane z konkretnymi lokacjami w grze.

Trzecia grupa to przeróżne zlecenia otrzymywane od poszczególnych gildii, za wykonanie których wzrasta nasza reputacja.

Na samym końcu tekstu znajduje się ponad 50 map poszczególnych lokacji, na których zostały oznaczone, określone we właściwym poradniku, miejsca oraz postacie w świecie gry. Z czego 10 z nich to nigdzie nie publikowane i nigdzie nie dostępne (nawet z poziomu gry) labirynty!

### **Legenda :**

**Odniesienia do map** zostały oznaczone w następujący sposób: (**Mx:y**), gdzie **x** oznacza numer mapy, **y** pozycję na tejże mapie.

Przykładowo oznaczenie (**M23:56**) wskazuje, że na mapie 23 należy się udać w miejsce oznaczone liczbą 56.

### **Oznaczenia kolorystyczne:**

Kolor **czzerwony** dotyczy postaci (potworów, ludności), **niebieski** – lokacji (konkretnych map), **zielony** – przedmiotów, zaś **pomarańczowy** – misji.

**Artur „Arxel” Justyński**