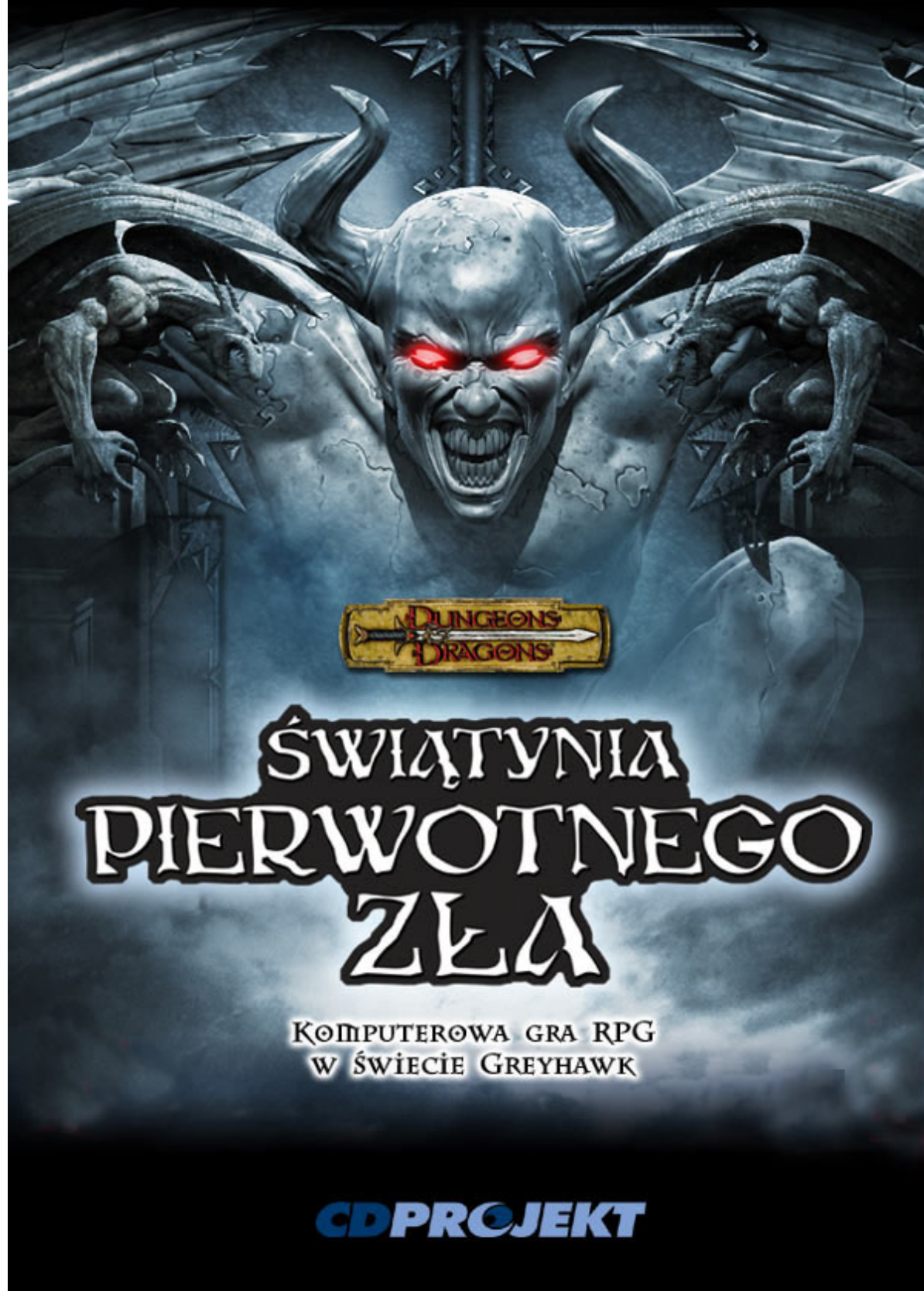


Świątynia Pierwotnego Zła

PORADNIK DO GRY



PORADNIK DO GRY



[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Greyhawk Świątynia Pierwotnego Zła

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

Co, po co i dlaczego?	4
Skład drużyny a przeciwności losu	5
Podstawy walki	6
Dodatkowe porady	7
Otwarcia gry	8
(Chyba) najszybszy sposób ukończenia gry	11
Opis lokacji	12
Hommet	12
Twierdza na bagnach	18
Nulb	22
Świątynia Pierwotnego Zła	25
Podziemia – poziom pierwszy	27
Podziemia – poziom drugi	29
Podziemia – poziom trzeci	31
Podziemia – poziom czwarty	33
Siedziba kapłanki Zuggtmoy	37
Lista osób występujących w grze	38

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

Co, po co i dlaczego?

"Świątynia Pierwotnego Zła" (będę ją nazywał również: ToEE - "The Temple of Elemental Evil") jest tak klasyczną grą fabularną, jak to bodaj możliwe. Jej akcja oparta została o eksplorację lochów, walka wykorzystuje nową odsłonę najpopularniejszego systemu RPG – Dungeons & Dragons – a fabuła i kwestie dialogowe zostały ograniczone do przyzwoitego minimum. Ci gracze, którzy swoją edukację w grach komputerowych rozpoczęli od ósmej części "Wizardry", siódmej części "Might & Magic", mniej więcej dziesiątej odsłony "Ultimy" lub po prostu od "Fallouta" przyzwyczajeni są do nieco innego schematu prowadzenia rozgrywki. Dlatego nie znajdując dla ToEE lepszego określenia, chętnie używają krzywdzącego przecież terminu hack'n'slash, tym samym zrównując ją ze sztandarowym jego przykładem – z "Diablo". Dlatego czuję się w obowiązku na samym początku wyjaśnić tę kwestię: ToEE jest – jak to się zwykło ujmować – oldschoolowym erpegim. Nie mogło się zresztą inaczej stać, skoro została ona oparta na znanym, niekomputerowym systemie sprzed blisko 20 lat. Znakiem czasów jest rozbudowana część gry na powierzchni – miasta, misje dyplomatyczne – lecz sercem ToEE pozostaje badanie podziemi i walka z hordami dziwacznych stworzeń.

Podstawowym elementem ToEE – z praktycznego punktu widzenia – który uniemożliwia diablopochodne podejście do gry, jest rozbudowany system walki, a przede wszystkim ściśle reguły obliczania wszystkich sytuacji bojowych. Przejście gry wojownikiem, któremu ustawicznie rośnie siła i który kupuje coraz to potężniejsze miecze jest tak samo niemożliwe, jak ukończenie jej samym li tylko potężnym magiem. Oldschoolowe erpegi proszą się o kilkusobowe drużyny, których członkowie posiadają różne umiejętności, odmienne style walki i będą w stanie wspierać się nawzajem. Ponadto bardzo przydatna jest (szczególnie w późniejszej części gry) pobieżna przynajmniej znajomość zasad D&D. Wprawdzie autorzy gry postulują, że można się bez nich obyć i zdać się na komputer, jednak oni sami nader często odsyłają do historii rzutów po kluczowe informacje. O ile bowiem na początku zabawy nie trafiają się przeciwnicy bardziej wymagający, o tyle w podziemiach Świątyni Pierwotnego Zła ulega to radykalnej odmianie. Myślę, że każdy gracz dostrzeże konieczność przyswojenia sobie odrobiny wiedzy, gdy jego siepacze tudzież magowie będą na prawo i lewo rozdzielać swoim wrogom zerowe obrażenia.

Skład drużyny a przeciwności losu

Nie jest moim zamiarem ani wdawanie się w szczegółowe rozważania w temacie konstrukcji i doboru członków do swojej drużyny, ani opisywanie wszystkich zasad rządzących grą w systemie D&D. Jedno i drugie zapewnia nie najmniejszy podręcznik dołączony do gry. Ponieważ jednak nikt nie lubi czytać instrukcji...

„Świątynia Pierwotnego Zła” ma wprowadzić stosunkowo liniową fabułę (dopiero w Świątyni można wybierać pomiędzy kilkunastoma sposobami zakończenia gry), aczkolwiek większość spraw można w niej załatwić na kilka sposobów. W tej grze doskonale się realizuje zawarta w nazwie gatunku zasada odgrywania ról. Można jednak pokusić się o kilka rad, jeśli gracz ma zamiar zaczerpnąć z gry jak najwięcej.

Przed wszystkim drużyna powinna składać się z 3-4 postaci. Mniejsza ich liczba okaże się nie wystarczająca, by sprostać trudniejszym wyzwaniom, większa zaś spowolni ich rozwój, gdyż zdobyte punkty doświadczenia dzielone są równo pomiędzy wszystkich. Na pewno w drużynie potrzebny będzie silny wojownik, a jeszcze lepiej dwóch takich. To, czy będą oni łucznikami, czy szermierzami stanowi kwestię gustu, ale osobiście polecam dwóch silnych rycerzy umiających, chociaż na pewno słabiej, posługiwać się bronią dystansową. Potrzebny będzie również mag. Dobrze będzie, jeśli któraś z postaci będzie kobietą, a któraś będzie sprawna w dyplomacji, blefach, wyczuwaniu intencji etc.

Oto podstawowe umiejętności, które muszą w sobie skumulować członkowie dobrej drużyny - bez nich ukończenie gry może się stać trudne lub nawet niemożliwe:

- zadawanie obrażeń bronią białą (siecznych, kłutych i miażdżących – w zależności od doboru broni);
- zadawanie obrażeń magicznych;
- powstrzymanie grupy przeciwników (niezastąpione zaklęcie rzucania sieci);
- zadawanie niemagicznych obrażeń na dystans;
- otwieranie zamków (złodziej wytrychem, mag zaklęciem albo barbarzyńca na siłę);
- umiejętność prowadzenia rozmów (dyplomacja, blefy, zastraszanie, wycucie intencji, zbieranie informacji) - dodatkowe opcje dialogowe, bez których część zadań nie da się ukończyć lub w ogóle się nie pojawi.

Wszystko powyższe nie jest absolutnie obligatoryjne od początku przygody, gdyż przeważnie w kluczowych punktach gry pojawia się możliwość przyłączenia do drużyny postaci, która sama wykona większość nadarzającej się pracy. Tak to się zdarza na samym początku gry, gdy można przyjąć usługi Elmo (fantastyczny wojownik, chociaż sprawia wrażenie, jakby łąda moment miał stracić przytomność sam z siebie). Podobna sytuacja ma miejsce w lochach pod Świątynią, gdzie można przyłączyć absolutnego wojownika – księcia Thrommela.

I jeszcze coś... Wprowadzić gra upiera się, że wzrost postaci nie ma na nic wpływu, lecz nie jest to prawdą – już podręcznik ujmuje to inaczej. Duża postać będzie w stanie używać jedną ręką broni dwuręcznych. Nie muszę chyba wyjaśniać, czemu ma to kluczowe znaczenie.

Podstawy walki

Dwie rady: przejdź tutorial od początku do końca i poprzyglądaj się historii rzutów kośćmi podczas walki, a wszystko stanie się jasne. Ale dla formalności: każdy wyprowadzany atak składa się z dwóch faz. Pierwsza to obliczenie, czy zadany cios przedarł się przez obronę adresata. W tym celu wykonany zostaje rzut 1d20, czyli dwudziestościenną kostką (cóż, angielskie "dice" nie wywołuje w tym momencie uśmiechu), do wyniku zostaje dodany bonus za klasę postaci, jej siłę lub zręczność, dodatkowe bonusy wynikające z umiejętności albo charakterystyki używanej broni, bonus za otoczenie przeciwnika i jeszcze kilka innych. Suma ta zostaje porównana z klasą pancerza (AC) atakowanego przeciwnika i jeśli jest mniejsza, wówczas cios zostaje sparowany.

Jeżeli cios przechodzi przez obronę przeciwnika, zostaje obliczona jego siła. Na jej wartość podstawowy wpływ ma rzut taką ilością, takich kości, jakie opisują daną broń. Np. 2d6 to suma dwóch rzutów kostkami sześciocściennymi, czyli wynik w granicach 2-12. Do tego wyniku dodawane są wszelkiego rodzaju bonusy, które mogą być bardzo różnorodne, a odejmowane od niego są punkty za posiadane przez atakowanego rodzaje odporności. Opis wykonanych przez grę obliczeń warto dokładnie przestudiować, gdy się zdarzy, że cios zostanie zadany, ale obrażenia były zerowe. W przypadku odporności, w nawiasie podana jest liczba punktów, które zostają zlekceważone oraz rodzaj obrażeń, na które dana istota odporności nie ma. Może się więc zdarzyć, że będziesz musiał zmienić broń lub zaklęcie.

Opis każdej broni składa się jednak nie tylko ze specyfikacji, jakimi i iloma kośćmi należy rzucać przy obliczaniu zadanych obrażeń. Pojawia się bowiem jeszcze coś na kształt: 19-20 x3. Oznacza to tyle, że jeśli wstępny rzut 1d20 da wynik 19-20, wówczas następuje trafienie krytyczne, które będzie obliczane z użyciem trzy razy większego bonusu wynikającego z posiadanej przez postać siły. Świetną bronią nie tylko pod względem częstotliwości zadawania obrażeń krytycznych, ale i podstawowych jest tasak (1d10 17-20 x3), który możesz zdobyć na samym początku gry na Fruelli (23). Spotkanie z nią wiąże się z zadaniem „Narzeczone dla gracza”.

Dodatkowe punkty do ataku możesz łatwo dodać odkładając tarczę oraz otaczając przeciwnika swoimi postaciami. Zwiększenie ilości obrażeń nie jest już takie proste, gdyż zależy przede wszystkim od posiadanej broni. Warto jednak mieć przy sobie przynajmniej dwa rodzaje broni i zaklęć ofensywnych, żeby nie znaleźć się w sytuacji, w której nie ma pod ręką nic, czym mógłbyś zadać skuteczne obrażenia.

Podobnie obliczane są efekty działania zaklęć, lecz ich opis bywa dość skomplikowany. Dlatego jeśli podejrzewasz, że jakieś zaklęcie może Ci się przydać, przestuduj jego opis i używaj go w uzasadnionych sytuacjach – naprawdę nie ma sensu puszczać ognistych kul, skądinąd potężnych, przeciwko salamandrom. Podobnie jak atakowanie mieczem galaretowatych istot pomaga jedynie im się rozmnażać.

Dodatkowe porady

- Nie każ swojej drużynie przemieszczać się jednorazowo na odległość wiele większą niż rozmiar ekranu, gdyż Twoi podopieczni będą gubić drogę, a nawet gotowi się rozdzielić.
- Pamiętaj o możliwości zmiany kolejności ruchów. Jeśli nie chcesz tracić ruchu w danej turze, a chcesz najpierw pozwolić przeciwnikom np. podbiec bliżej, możesz przesunąć swoje postaci na koniec kolejki. Robisz to przeciągając ich portrety w lewym górnym rogu ekranu.
- Zdobyte doświadczenie jest dzielone po równo pomiędzy wszystkich członków drużyny. Tym samym wynajęte postaci spowalniają rozwój Twoich własnych.
- Nie każda postać zechce się przyłączyć do drużyny przez wzgląd na jej całokształtowy charakter. Może jednak się tak zdarzyć, że niektórzy członkowie Twojej drużyny będą mieli większy dar przekonywania od innych – warto czasem poprobować.
- Zdobytną broń i przedmioty staraj się sprzedawać kupcom, którzy nimi handlują – w ten sposób uzyskasz dwa razy wyższe ceny. I tak: wyroby skórzane – kuśnierzowi, płóciennne – krawcowi, drewniane – stolarzowi, metalowe – kowalowi, biżuterię – jubilerowi etc. Jedynie Rannosowi i Gremagowi nie warto sprzedawać nic, gdyż za wszystko dają minimalną cenę.
- Często zachodzi możliwość oszukania rozmówcy, zwłaszcza gdy któraś z Twoich postaci umie stosować blefy lub dyplomację. Możesz obiecać komuś porozmawiać z kimś i wcale tego nie zrobić, na przykład. Przeważnie jednak w takim przypadku wyrządzisz jakąś szkodę tej osobie lub swojej drużynie – zwykle pomijam w opisach zadań takie uproszczone rozwiązania.
- Jeśli czekasz na pojawienie się jakichś postaci w danym miejscu, o danej porze, wówczas oddal się i zjaw się na miejscu o właściwym czasie. Na Twoich oczach nikt nie przyjdzie.
- Dokonywane przez Ciebie wybory moralne podczas wykonywania pomniejszych misji nie zwykły mieć wpływu na Twoją reputację, ani zdobywane punkty doświadczenia.
- Zbadane i zabezpieczone labirynty warto przejść z działającym czarem znajdowania ukrytych przejść. Nie musisz chyba wyjaśniać, dlaczego...
- Zidentyfikowane przedmioty magiczne osiągają znacznie wyższą cenę, niż niezidentyfikowane. Nie sprzedawaj nic, gdy nie jesteś pewien, co to jest.
- Praktycznie nie zdarzają się sytuacje, w których podjęta decyzja miałaby się okazać nadto brzemienna w skutkach. Przeważnie pojawia się możliwość późniejszego odwrócenia niekorzystnego biegu rzeczy. Dla przykładu zabicie Laretha Pięknego zepsuje Twoje późniejsze kontakty w Nulb, ale jeśli złapiesz niszczukę dla Gruda, mieszkańcy i tak Cię polubią.
- Wiele magicznych stworzeń potrafi się na bieżąco regenerować, co objawia się znaczącym pomniejszeniem zadawanych im obrażeń – często 0 punktów. Zwykle jednak takie stworzenia mają jakiś słaby punkt – reagują na magię lub rani je srebrna broń (np. wilkołaki). Jeśli Twoi podopieczni zadają raz po raz zerowe obrażenia, sprawdź historię rzutów, a dowiesz się z niej, dzięki czemu atakowane stworzenie ciągle żyje i czym ewentualnie dasz radę zrobić mu krzywdę.
- Inny problem sprawiają stworzenia, które nie odnoszą ran i można je tylko obezwładnić, gdyż za chwilę wstaną na nowo. W chwili jednak, gdy leżą nieprzytomne, można je dobić za pomocą opcji dobicia rannego.
- Jeśli nie widzisz jakichś drzwi, które powinny być, użyj albo zaklęcia znajdowania ukrytych przejść, albo umiejętności szukania – nie pokrywają się one całkiem ze sobą i w pewnych sytuacjach możesz być zmuszony do wypróbowania obu.