

Baldur's Gate II: Tron Bhaala

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Baldur's Gate II

Tron Bhaala

autor: Tomasz Cisłowski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
I: Saradush	4
II: Saradush - Kanały	7
III: Więzienie	8
IV: Lochy Zamku Gromnira II-Khana	9
V: Zamek Gromnira	9
VI: Północny las	10
VII: Świątynia Nyalee	11
VIII: Maszerujące góry	12
IX: Siedziszcze Yaga Shury - I piętro	13
X: Siedziszcze Yaga Shury - II piętro	14
XI: Obóz Yaga Shury	15
XII: Oaza	16
XIII: Amkethran	17
XIV: Kryjówka Abazigala	18
XV: Las Sendai	21
XVI: Enklawa Sendai	22
XVII: Melissana	25
XVIII: Twierdza Strażnika	26
XIX: Twierdza Strażnika - Poziom 1	27
XX: Twierdza Strażnika - Poziom 2	28
XXI: Twierdza Strażnika - Poziom 3	29
XXII: Twierdza Strażnika - Poziom 4	32
XXIII: Podziemia Illytydów	34
XXIV: Podziemia Githyanki	35
XXV: Twierdza Strażnika - Poziom 5	36
XXVI: Demogorgon	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

Wstęp



Dodatek Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (Tron Bhaala) kończy epicką sagę opowiadającą o przygodach dziecka boga wojny Bhaala, która rozpoczęła się w warowni Candlekeep w grze Baldur's Gate.

W Throne of Bhaal możemy odkrywać nowe miasta i podziemia podążając głównym wątkiem Shadows of Amn. Wędrujemy po ziemiach Tethyru, w czasach gdy olbrzymia wojna powoduje zniszczenia w skali niespotykanej wcześniej w świecie Forgotten Realms. Na potrzeby gry przygotowano nowy zestaw opcji Advanced Dungeons & Dragons takich jak nowe charakterystyki postaci, nowe NPC do przyłączenia, nowe dialogi i relacje pomiędzy członkami drużyny oraz ponad 40

czarów z wysokich poziomów magii. Podniesiono granicę doświadczenia postaci do ośmiu milionów, co pozwala osiągnąć niektórym klasom nawet 40 poziom.

W poradniku tym znajdziecie mapy kluczowych, występujących w grze lokacji z zaznaczonymi na nich ważniejszymi punktami (istotniejsze potwory i NPC'ty, przejścia do innych pomieszczeń, itp.) oraz ich opisy. Autor poradnika postarał się również zasugerować wam skuteczne sposoby walki z niektórymi przeciwnikami, ich słabe strony, preferowane ataki, wymienia też przedmioty jakie znajdziemy po unicestwieniu wroga, itp.

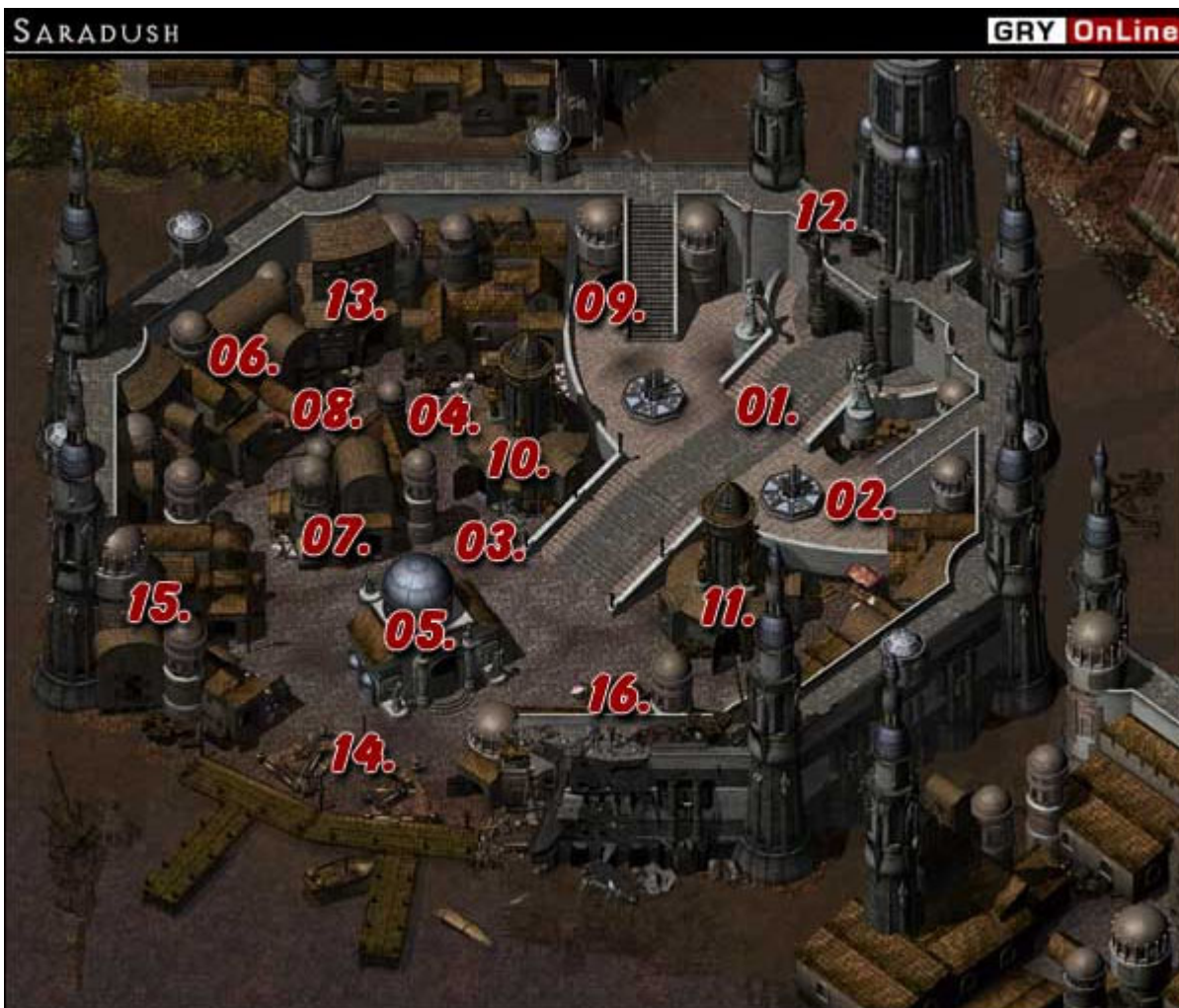
Mamy nadzieję iż taka forma poradnika pozwoli wam w pełni cieszyć się możliwościami jakie gra ta oddaje w ręce gracza i ostatecznie wyjaśnić zagadkę losu dziecięcia Bhaala.

Jednocześnie chcielibyśmy przypomnieć, iż na naszych stronach znajdziecie również poradniki do poprzednich części sagi Baldur's Gate, najprościej możecie do nich trafić korzystając z linków poniżej.

- [Poradnik do Baldur's Gate 2: Cienie Amn – Opis lokacji](#)
- [Poradnik do Baldur's Gate 2: Cienie Amn – Opis przedmiotów](#)
- [Poradnik do Baldur's Gate](#)
- [Poradnik do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy](#)



I: Saradush

**1. Tu się pojawiaasz**

Na dzień dobry jesteś świadkiem scenki, w której dobra ciocia Melissana widzie strajkujących przeciw żołdakom z hunty Gromnira. Skutek wiadomy – krwawe pałowanie. Ponieważ teleportujesz się w sam środek zamieszek, siły porządkowe atakują cię jako szpiona.

Uwaga! To nie Amn! Nikogo nie lekceważ, bo zobaczysz „rękę”. W Tronie Bhaala każdy wojak ma minimum 10 poziom, broń+2 i napój leczniczy, a magowie zawsze zaczynają od Zatrzymania Czasu.

Po chrzcie bojowym czeka cię obowiązkowy dialog z **ciocią Mel**, która chce, byś znalazł sposób na przedostanie się do zamku Gromnira il-Khana i zabicie generała.

2. Tazit. Pocisk z katapulty zabił jego ojca. Za wskreszenie faceta punkt reputacji.

3. Ladacznica. Tak naprawdę jedynie udaje dziwkę, po to by zwabić dziecko Bhaala i uzyskać jego pomoc. O ile nie spłoszysz ją propozycją natychmiastowego skorzystania z wiadomych usług, poprosi cię o zabicie generała Gromnira Il-Khana, który zabił jej rodzinę. Po akcji na zamku wróć do niej po punkty.

4. Grupa żołnierzy Il-Khana napastuje elfów (głównie elfki). Możesz z nimi pobić długouchych, stłuc dzioby najemnikom albo nastraszyć ich, mówiąc, że jesteś Dzieckiem Bhaala. Ocalone elfy proszą o znalezienie dla nich schroniska, ponieważ karczmarz ich wygnał. Jak załatwisz sprawę z kapłanką (lokacja 5), poinformuj ich o tym za 1 punkt reputacji i 3000XP.

5. Świątynia Waukeen. W regałach po prawej można znaleźć **losowe wysokokręgowe zwoje**. Od **siostry Farielli** można kupić **miksturę geniuszu**, niezbędne dla maga i **wodę święconą** - niezbędną do ukończenia misji w Opuszczonym Więzieniu Miejskim. Siostra Fariella może zaopiekować się

bezdolnymi elfami z lokacji 4. Jeśli powołasz się na Pyrgama Alesona, siostra udostępni ci **klucz do lochów zamku Gromnira**, z tym że złe postacie muszą ją zaszantażować wypowiedzeniem po mieście o jej obu romansach - przy każdej opcji 1000XP. Można też zabić albo okraść zakonnicę.

6. Archiwum Wiedzy Tajemnej, czyli sklep z czarami. Chwilowo jest nieczynny, ponieważ właścicielowi skradziono księgę czarów. Poprosi cię on o przeprowadzenie śledztwa, wskazując jako podejrzanego Hectana z karczmy Kuflowe Drzewo oraz dzieci i halfingi, ponieważ znalazł ślady małych stóp pod oknem. W księgarni można dostać: **Torbę Przechowywania, Futerał na mikstury, pierścień odporności na ogień, buty szybkości, zwoje ze wszystkimi dostępnymi w Tronie Bhaala czarami.**

Uwaga: Aby nauczyć się czaru bez możliwości straty zwoju (oraz by nauczyć się ich więcej niż pozwala inteligencja) - należy łyknąć sobie miksturę geniuszu, a te sprzedaje hurtowo Świątynia Waukeen z lokacji 5.

7. Kuflowe drzewo

a) w rogu między szynkwasmem a zapleczem stoi **Hectan**. Początkowo zaprzecza, że ma jakikolwiek związek z kradzieżą w Archiwum, ale gdy przedstawić mu zeznania Squipa - przyznaje się i proponuje oddanie **księgi** za zwój teleportacji od Łazarza.

Można:

- okraść go lub zabić i w ten sposób odzyskać księgę. Łazarz nagrodzi dostępem do towaru i 5000XP
- przynieść mu zwój od Księgarza. Łazarz uprzedzi, że użycie zwoju ze względu na magię obłąkniczą, która uniemożliwia teleportację jest śmiertelnie niebezpieczne. Jeśli uprzedzimy Hectana - 5000XP, jeśli nie - 5000XP i -1 punkt reputacji.

b) Peltje - szaleniec, który opowiada o sabacie wampirów żyjących w opuszczonym więzieniu.

c) Na antresolce stoi właściciel **Pyrgam Aleson**, niezły tekściarz. Jeśli zmotywować go losem Saradush (albo dać 1000 sztuk złota) może podzielić się z tobą informacją o tym, że siostra Fariella z lokacji 5 ma klucze do lochów zamku Gromnira.

d) Po zmroku na antresolce pojawiają się dwie kurtyzany: **dziewka** i **facio**. Proponują ci wspólną noc - można stargować do 20 sztuk złota. Jest to pułapka - w rzeczywistości są to wampiry, o których wspominał szalony. Atak jest ostry - na numerka przenosi się tylko samotna główna postać i automatycznie zostaje otoczona przez cztery bestie.

Uwaga: Lepiej zabezpieczyć się przed utratą poziomów.

Ma to wszystko swój plus - dzięki temu znalazłeś się w lochach zamku Gromnira, tam bowiem znajduje się legowisko wampirów.

8. Squip, ulicznik. Jeśli uprzednio rozmawiałeś z Łazarzem i Hectanem, Squip się przyzna (suma dowolna, groźba też skuteczna), że na zlecenie Hectana ukradł księgę czarów Łazarza Księgarza, a potem oddał ją szefowi.

9. Kwatera główna straży miejskiej. Tu trafiasz na niby-filmik, z którego dowiadujesz się o niesłusznym aresztowaniu Mateo, którego oskarża się o kolaborację z wrogiem. **Kapitan Samand** także nie jest pewny, więc chwilowo przyaresztował podsądnego, a śledztwo zleca tobie (jeśli chcesz). Od **Mateo**, który jest w loszku na dole, dowiadujesz się, że oskarżyła go hrabina Santele, choć nikt nie rozumie dlaczego.

10. Dom hrabiny Santele.

11. Dom Kisera Jhaeri. **Kiser** po przedstawieniu mu zarzutów, wyjdzie z kontrpropozycją - odda porwanego Ardica w zamian za likwidację arcy maga Saradush Errarda (lokacja 15). Jeśli zaś gramy złą postacią pojawia się możliwość zamordowania hrabiny. Arystokratka poszczuje cię co prawda gwardzistami, ale Kiser nagrodzi 10.000 sztuk złota i 5000XP. Po czym roześmieje ci się w twarz, przyzna, że jest zdrajcą i wyteleportuje. W nagrodę za mord na magu (Errard 20000XP, paru gwardzistów-leszczy i spadek reputacji... tu uwaga - nie zabijaj iluzji maga, bo za każdą spada reputacja) Kiser roześmieje ci się w twarz, przyzna, że jest zdrajcą i wyteleportuje się- 5000XP.

Hrabina i Ardic narobią alarmu, że upadnie miasto, ale spoko – spałem tu po asasynacji maga jeszcze przez tydzień i nic.

12. Jeśli knowania Kiserą przedstawisz Errandowi, ten dzięki czarom dowie się, gdzie Kiser trzyma Ardika - po prostu w piwnicy. Po wejściu tam i zabiciu Kiser z ochroną uwalniasz Ardica 7000XP, a potem idziesz pochwalić się tym przed hrabiną Santele (lokacja 13) - 5000XP.

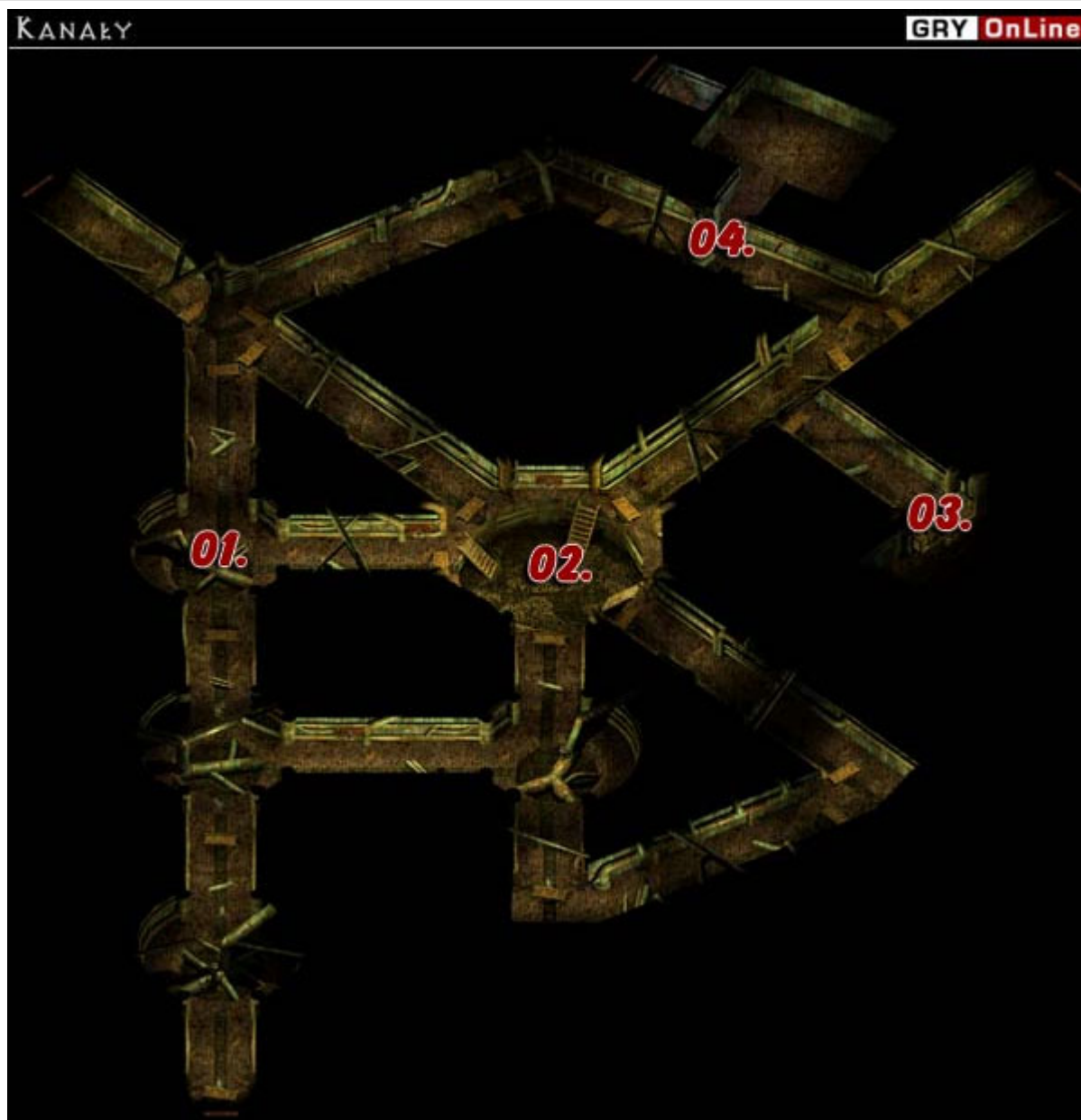
13. Zwykły dom

14. Zamieszki na tle rasowym: ludzie kontra krasnoludy. Można zignorować, wesprzeć dowolną stronę, albo uświadomić im, że prawdziwy wróg jest na zewnątrz. W trzecim przypadku domyślą się, że jesteś Dzieckiem Bhaala i zwieją.

15. Koszary. **Ork dowódca** od razu wygania z "Wojennej Zony" i jeśli go nie posłuchać - będzie sparing z garnizonem. Ilość sparing partnerów zależy od tego, czy uda ci się zlikwidować gońca po posiłki. Bez wsparcia chłopców jest 8, z rezerwowymi ze 30, ale wszystko leższe po 650XP. W prawym kufrze przy środkowym łóżku jest **klucz do kanałów** (do kanałów można dostać się też z podziemi zamku Gromnira).

16. Opuszczone więzienie miejskie

II: Saradush - Kanały



Lokacja nieciekawa fabularnie, ale dla walczaków to istna kopalnia XP i [standardowej broni+2](#)

1. Mag z "Zatrzymaniem czasu"

2. Niby-filmik z którego wynika, że robiący podkop saperzy Yaga Shury boją się nieumarłych nawiedzających te kanały, ale zaraz po twoim pojawieniu się cała ekipa zgodnie się na ciebie rzuci.

3. Mag z tradycyjnym "Zatrzymaniem czasu" i masowy !!! atak biesów z cienia.

Bez kapłana, ochrony przed stratą poziomów i unieruchomieniem - prawie pewna „rąsia”.

4. Po odkryciu tajnych drzwi, możesz przedostać się do lochów zamku Gromnira - 3000XP.