

Icewind Dale

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Icewind Dale

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Eastheaven	3
Kuldahar Pass	4
Kuldahar	5
Vale of Shadows	6
Temple of the Forgotten God	9
Dragon's Eye	11
Severed Hand	15
Dorn's Deep	19
Wyrms Tooth Glacier	23
Lower Dorn's Deep	26
Odmienione Easthaven	33
Items: Amulets	34
Items: Armors	35
Items: Bard Instruments	39
Items: Belts	40
Items: Boots	41
Items: Bracers	42
Items: Cloaks	43
Items: Helmets	44
Items: Meele weapons	46
Items: Misc	93
Items: Ranged Weapons	98
Items: Rings	104
Items: Robes	107
Items: Shields	109
Items: Wands	113

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

Easthaven

**Winter's Cradle Tavern**

Hildreth Highhammer:

01 **Grisella:** właścicielka tawernyQuest: **Rozwiązać problem robaków w piwnicy** - wejście do piwnicy jest w NE rogu tawerny, trzeba pozabijać wszystkie znajdujące się tam stwory.**Pomab's Emporium (sklep)**02 **Pomab:** sprzedaje broń i ekwipunek**Fishmonger**03 **Gaspar:** martwi się zaginięciem karawany z zaopatrzeniem, po jej odnalezieniu i odniesieniu mu Caravan Contract dostaniemy nieco pieniędzy.**Hrothgar's House**

Hrothgar:

04 Quest: **Odnaleźć zaginioną karawanę** - należy pójść do doliny (13), znaleźć tam wejście do jaskini, zabić potwory i odnaleźć Caravan Contract, a następnie wrócić do Hrothgar'a.
Quest: **Zanieść Supply List do Pomab** - Pomab można znaleźć w jej sklepie w Easthaven (02)**Temple of Tempus**05 **Everard:** leczy rany

Aspel:

06 Quest: **Zabić wilka w Aspel's Workshop** - Aspel's Workshop jest w Easthaven (07), po wykonaniu zadania dostaniemy: **Aspel's Dagger****Aspel's Workshop****Old Jed's House**

Old Jed:

08 Quest: **Przynieść butelkę wina z Pomab's Emporium** - butelkę trzeba kupić a następnie odnieść ją do Old Jed'a

- 09 Snowdrift Inn**
Quimby: Wynajmuje pokoje
Erewain Blacksheaf:
- 10 Damien:**
Quest: **Zabić potwory i odzyskać rybę** - Potwory są za mostkiem w SE części Easthaven
- 11 Jhonen:**męczą go koszmary senne, zobacz (12)
- 12 Elisia:** osoba odpowiedzialna za koszmary senne Jhonen'a
Quest: **Rozwiązać problem snów Jhonen'a** - należy porozmawiać z Elisią, wziąć od niej miecz i zanieść go Jhonenowi, po wykonaniu zadania dostaniemy od niej: **Pearl**
- 13 Droga do Doliny**
- **Dolina** - znajduje się tu wejście do Orcs Caves
- **Orcs Caves** - w jaskiniach znajdują się pozostałości po zaginionej karawanie a przy nich **Caravan Contract**.

Po wykonaniu wszystkich zadań powinniśmy zgłosić się do Hrothgara i rozpocząć ekspedycję do Kuldahar.

Kuldahar Pass



x - skrzynie

Uwaga: Część przedmiotów w skrzyniach itp. jest rozmieszczana losowo

- 01 Hermit:** wskazuje drogę do Kuldahar
- 02 Goblin Marshal:**
- 03 Mill**
w zwłokach zabitych potworów, skrzyniach oraz beczkach znajdziemy trochę przedmiotów np. **Stoutward**
Uligar: chce aby zapłacić mu okup, trzeba go zabić
Jermysy: jest ukryty w komórce pod schodami na środkowym levelu młyna, należy z nim porozmawiać i odesłać do Kuldahar.
- 04 Ghereg:** cierpi na bóle głowy, można mu pomóc odcinając ją
- 05 Droga na przełęcz**
znajduje się tam grupka Goblinów jedząca Beetle a w jaskini grupa Beetle jedząca Goblina
- 06 Droga do Kuldahar**
Koniec Prologu

Kuldahar



Główny wątek gry prowadzi nas po zwiedzeniu Kuldahar do The Vale of Shadows a następnie do Temple of The Forgotten God (zadania te dostajemy od Arundel)

01 Droga z Kuldahar Pass
02 Nate:

03 Gerth: Shop

Arundel:

Quest: **Przeszukać Vale of Shadows** - Odpowiedź na pytanie gdzie jest źródło zła nawiedzającego Kuldahar zna Kresselack w The Vale of The Shadows lecz zanim nam odpowie musimy wykonać jego zadanie zabicia kapłanki. Po otrzymaniu odpowiedzi od Kresselack'a powinniśmy wrócić do Arundel który skieruje nas do Temple of The Forgotten God.

04 Quest: **Odnaleźć Heartstone Gem w Temple of the Forgotten God** - Po spenetrowaniu świątyni okazuje się iż Artfakt zaginął, jedyne co odnajdujemy i mamy odnieść Arundelowi to **Vial of Mysterious Liquid**. Otrzymujemy wtedy następne zadanie do wykonania.

Koniec Chapter One

Quest: **Udać się do Dragon's Eye w poszukiwaniu Heartstone Gem** - Heartstone Gem odnajdziemy na samym dnie labiryntu Dragon's Eye. Musimy go odnieść do Arundel.

05 Mirek: trzeba zabić atakujące go Yeti

Quest: **Odzyskać Heirloom z Vale of Shadows** - Heirloom ma Yeti w Vale of Shadows (06). Po wykonaniu zadania Mirek'a znajdziemy w (13) w nagrodę dostaniemy: **Sling +1**

Root Cellar Tavern

Whitcomb:

Lysan:

Amelia:

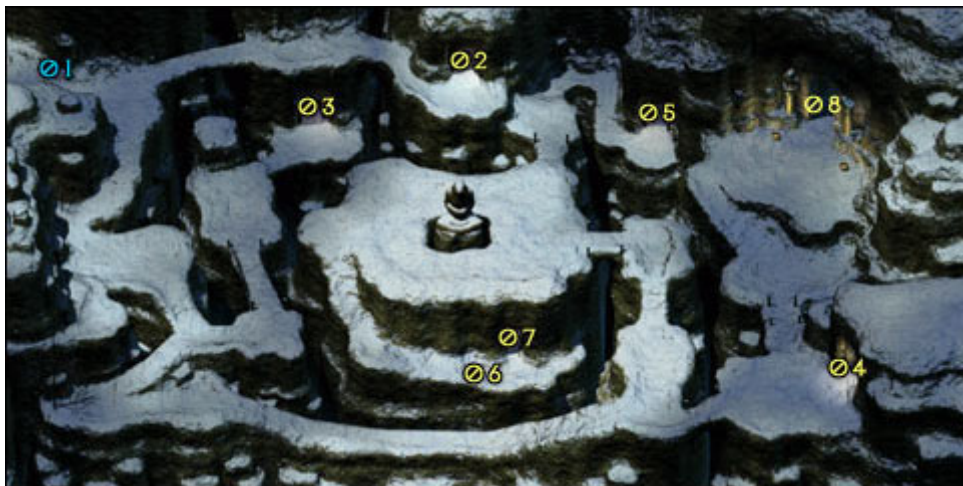
06 Quest: **Amelia podejrzewa iż Aldwin z Evening Shade Inn (08) przywłaszczył sobie tytuł własności do Inn, trzeba na to znaleźć dowody** - Dowodem jest Eidan's Legacy Ring (08), trzeba go wziąć i porozmawiać o tym z Aldwinem zmuszając go do przyznania się do winy. W dalszej części gry: po zabicu Lysan w Vale of the Shadow i rozmowie z Whitcomb'em możemy odzyskać rzeczy Lysan w tym **Mantle of the Coming Storm**

- 07** **Conlan:** Weapons Shop
W dalszej części gry: po uratowaniu syna Conlana w Dragon's Eye i powrocie do Kuldahar, syn Conlana da nam klucz do skrzyni w Weapons Shop - **Conlan's Hammer**
- 08** **Evening Shade Inn**
W skrzyni na piętrze znajdziemy **Eidan's Legacy Ring**
Aldwin:
- 09** **Oswald Fiddlebender:** Alchemist Shop
- 10** **Orrick the Grey's Tower** - Mage Shop
Weenog:
Orrick The Grey: jest zainteresowany wszystkim co dotyczy elven enhancement mythal
- 11** **Temple of Ilmater** - Healers
- 12** **Droga do kolejnych lokacji (Vale of Shadows, ...)**
- 13** **Mirek:** Tu znajdziemy Mirek'a po wykonaniu jego zadania

Po powrocie z Dragon's Eye i odzyskaniu Heartstone Gem Kuldahar został napadnięty przez bandy orków, nikt nie wie skąd przyszło zagrożenie. Gdy zwrócimy się do Arundel o wytłumaczenie tego zagrożenia okaże się iż nie jest tym za kogo się podaje, ucieszy się iż zabiliśmy Yxunomei i zniknie. Prawdziwego Arundel znajdziemy na pierwszym piętrze jego domu. Przed śmiercią zdradza nam iż ostatnią osobą która może zapobiec nadciągającej katastrofie za pomocą Heartstone Gem to Larrel w starożytnej twierdzy elfów Severed Hand - dostajemy od niego: **Staff of Natures Wrath** Quest: **Udać się do Severed Hand i odszukać Larrela**

Koniec Chapter Two

Vale of Shadows



- 01** **Droga do Kuldahar**
- 02** **Crypt**
Scroll of Stinking Cloud
- 03** **Crypt**
Gate Key, Scroll of Identify, Scroll of Remove Fear, Scroll of Grease, Scroll of Strenght, Leather Armour +1
- 04** **Crypt**

Sanctum Key, Scroll of Chill Touch, Scroll of Invisibility, Scroll Color Spry, Dagger +1
Theric:

Crypt

05 Scroll of Find Traps, Scroll of Chant, Scroll of Infravision, Scroll of Protection from Evil, Chainmail +1

06 Yeti: Mirek's Family Heirloom, Short Bow +1

Yeti Cave

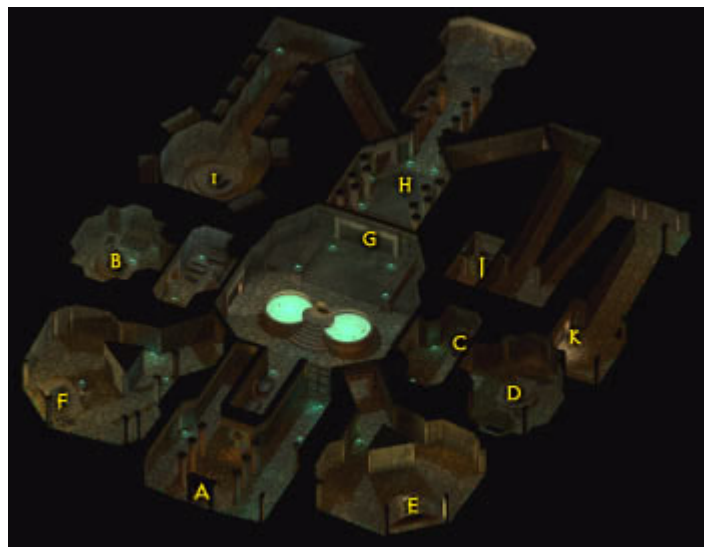
Mace +1, Scroll of Prayer, Scroll Glyph of Warding

07 po rozmowie z Kresselackiem znajdziemy tu [Kapłankę Lysan](#), po zabiciu jej uwalniamy Vale of Shadows od klątwy - Morning Star +1

Jeżeli wrócimy do Kuldahar i porozmawiamy z Whitecomb'em w Tawernie (06) możemy odzyskać rzeczy Lysan w tym [Mantle of the Coming Storm](#)

Temple

08 Lokacja ta wymaga posiadania broni magicznych (np. +1)



A Entrance

B Trap - Priest Key, Gauntlets of Weapon Skill

C Short Bow +1

D Holy Symbol of Myrkul, Scroll of Larloh's Minor Drain, Scroll of Burning Hands

E Trap - Long Sword +1

F Scroll of Entangle

G Doors - aby je otworzyć potrzebujemy Holy Symbol of Myrkul

H Mythos: Ring of Shadows, Mage Dagger +1, Warhammer +1

I Trap - Scroll of Protection from Fire, Scroll of Haste, Short Bow +1

J Secret Door - Mausoleum Key, Scroll of Blindness, Scroll of Aid, Scroll of Knock, Scroll of Resist Fear, Diseased Halberd +1, Mage Robe of Cold Resistance

K Doors to Level Down