

Wrota Baldura:

Opowieści z Wybrzeża Mieczy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

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

Info	3
Mapa	5
Ulgoths Beard	6
1000 - ULGOTH'S BEARD	6
1000 - ULGOTH'S BEARD (po powrocie z Durlag's Tower)	7
ICE ISLAND	7
Warewolf Island	7
2000 - WAREWOLF ISLAND SOUTH	7
1500 - WAREWOLF ISLAND NORTH	8
1501 - BALDURAN'S SHIP LEVEL 1	8
1502 - BALDURAN'S SHIP LEVEL 2	8
1503 - BALDURAN'S SHIP LEVEL 3	8
1504 - BALDURAN'S SHIP LEVEL 4	9
Durlag's Tower	9
0500 - DURLAG'S TOWER	9
0502 - DURLAG'S TOWER PARTER	9
0503 - DURLAG'S TOWER I PIĘTRO	9
0504 - DURLAG'S TOWER II PIĘTRO	9
0505 - DURLAG'S TOWER III PIĘTRO	9
0501 - DURLAG'S TOWER PIWNICA	9
0511 - PODZIEMIA DURLAG'S TOWER LEVEL I	10
0512 - PODZIEMIA DURLAG'S TOWER LEVEL II	10
0513 - PODZIEMIA DURLAG'S TOWER LEVEL III	11
0514 - PODZIEMIA DURLAG'S TOWER LEVEL IV	12
Nowe przedmioty w Opowieści z Wybrzeża Mieczy	14

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

Info

Dodatek do Tales of the Sword Coast ku naszej radości okazał się warty swojego pierwowzoru a nawet w wielu aspektach przewyższa go. TofSC jest chyba o wiele bardziej w klimacie starych RPG z dużą domieszką Adventure niż samo BG. Akcja jest tutaj o wiele bardziej nasyciona (mniej jest jałowego chodzenia i szukania czegoś ciekawego). Labirynty są wreszcie jakimś wyzwaniem: pułapki, tajne przejścia, teleportacje, zmiennokształtni potrafiący spowodować iż zatracamy świadomość tego co jest prawdą a co fałszem. No i wreszcie potwory na miarę naszej drużyny. Sama gra jest jakby bardziej inteligentna niż BG. To nie znaczy żebyśmy uważali BG za grę złą, BG jest naprawdę świetne, tyle tylko iż na przykładzie TofSC widać naszym zdaniem o ile lepszą grą było by BG gdyby ją trochę bardziej skomplikować w stopniu takim jak skomplikowane jest TofSC. No ale ja osobiście rozumiem wydawcę BG, gra ta stała by się wtedy atrakcyjna wyłącznie dla naprawdę wytrwałych graczy i całe rzesze nowicjuszy zagrywających się teraz BG wymiękło by po kilku godzinach. No ale nie przejmujcie się TofSC jest dalej spokojnie do przejścia dla średnio zaawansowanego gracza tyle że trzeba w to włożyć trochę więcej serca. Szczerze polecamy jest dużo świetnej zabawy. No i ku mojej osobistej dużej radości moje obawy iż skończę TofSC w kilka godzin okazały się bezpodstawne, cieszę się bo widzę że potrwa to o wiele dłużej.

Wbrew ogólnym opiniom TofSC nie jest kontynuacja BG tylko rozszerzeniem do tej gry. Akcja TofSC nie łączy się z głównym wątkiem BG i jest osobnym zbiorem questów. Aby grać w TofSC trzeba mieć pełną wersję BG. (na marginesie dodam iż wydaje mi się że nie ma znaczenia jaką wersję językową BG posiadamy czy PL czy ENG, po zainstalowaniu TofSC robi się z BG po prostu wersja ENG).

BG jak i BG z zainstalowanym TofSC kończą się w taki sam sposób czyli zabiciem Saveroka w kaplicy podziemnego miasta. Jedyną różnicą jest to iż z zainstalowanym TofSC walka z Saverokiem jest trudniejsza ponieważ uwzględniony jest fakt iż w TofSC można rozwijać postacie na wyższe levele.

W TofSC można grać po ukończeniu BG, wtedy należy załadować Final Save i pojawiajemy się w pierwszej lokacji TofSC. Saverok nie jest wtedy zabity i będzie można wrócić ponownie do kaplicy i go zabić po wykonaniu misji związanych z TofSC. Można zainstalować BG i TofSC i grać tak jak w normalne BG mając możliwość wykonywania dodatkowych scenariuszy. Lub dla ludzi którzy nie mają savegame'ów z BG twórcy TofSC przygotowali gotowego savegame'a w którym mamy całą drużynę taką jaką mielibyśmy po ukończeniu BG.

TofSC w wersji amerykańskiej jest przeznaczone do sprzedaży wyłącznie w USA dlatego polscy gracze grający w TofSC aby uruchomić grę muszą zmienić ustawienia w Panelu Sterowania w Ustawieniach Regionalnych z Polski na Angielski (USA).

Podczas instalacji TofSC na BG mamy możliwość konwersji starych savegame'ów z BG na nowe kompatybilne z TofSC. Jeżeli planujemy jeszcze granie w BG bez TofSC należy zrobić backup starych savegame'ów gdyż proces ten jest nieodwracalny.

W TofSC brak jest dodatkowych NPCtów które moglibyśmy przyłączyć do drużyny.

Jest około 70 nowych przedmiotów i kilka nowych potworów.

Dodano około 20 nowych czarów dla maga i księdza. Oraz dokonano kilka drobnych zmian w zasadach gry.

Podstawową zmianą w ToFSC w porównaniu z BG jest podwyższenie capy na experience z 89000 na 161000 co daje nam możliwość awansowania postaci na wyższe levele.

KLASA POSTACI	MAX. LEVEL w BG	MAX LEVEL w ToFSC
Fighter	7	8
Ranger	7	8
Paladin	7	8
Mage	7	9
Cleric	7	8
Druid	8	10
Thief	8	10
Bard	8	10
Fighter/Mage	6/6	7/7
Fighter/Cleric	6/6	7/7
Ranger/Cleric	6/6	7/7
Fighter/Druid	6/7	7/8
Fighter/Thief	6/7	7/8
Fighter/Mage/Cleric	5/5/6	6/6/6
Fighter/Mage/Thief	5/5/6	6/6/7
Mage/Cleric	6/6	7/7
Mage/Thief	6/7	7/8
Cleric/Thief	6/7	7/8

W ToFSC znajdziemy cztery nowe obszary zawierające wiele nowych podlokacji. Czas gry przewidziany przez twórców na ukończenie ToFSC wynosi ok. 20 godzin.

Mapa

Mapa poniżej przedstawia część krainy Sword Coast dostępną w BG i w ToFSC. Numery oznaczają numer obszaru, można go sprawdzić w grze przez wciśnięcie klawisza "L".

Obszary zaznaczone na czerwono są dostępne tylko w ToFSC.



Ulgoths Beard

Kolejność wykonywania zadań jest w teorii bez znaczenia, ale łatwiej będzie się grało jeżeli będziemy to robili w takiej kolejności:

- **Lodowa Wyspa** - misja od Shandalaraw Ulgoth's Beard.
- **Wyspa Wilkołaków i Balduran's Ship** - misja od Mendasa w Ulgoth's Beard.
- **Durlag's Tower** - misja głównie od Hurgana Stoneblade'a w Ulgoth's Beard Store and Inn.
- Rozprawa z Cultem w **Ulgoth's Beard**.

Ponowny pojedynek z Saverokiem w podziemnym mieście w Baldur's Gate (poza scenariuszami ToFSC)

1000 - ULGOTH'S BEARD

Shandalar, mag któremu kiedyś w Baldur's Gate ukradliśmy elementy do budowy latającej maszyny, za karę wysłał nas na bezludną wyspę daleko na północy z misją odzyskania jego magicznego płaszcza. Daje nam Shandalar's Wardstone, które w połączeniu z Shandalar's Cloak przenosi drużynę z powrotem. (500 gp). Można mu ukraść Remove Curse Scroll, Emotion Scroll, Greater Malison Scroll, Feeblemind Scroll, Oiluke's Resitient Sphere Scroll, Spirit Armour Scroll.

W Ulgoth's Blear Store and Inn Galkin sprzedaje, za koszt opłacenia jego zaległych rachunków czyli 900 gp, Dwarven Rune Wardstone, który jest jakoby kluczem do podziemi Durlag's Tower. Okazuje się jednak iż jest to falsyfikat. Gulkin podaje lokalizację Durlag's Tower.

Od Delsvirftanyon'sa (Leather Armour +1) można kupić cały zapas pamiątek za 500gp. Wśród nich są dwa Dwarven Rune Wardstone, które również są falsyfikatami.

Koło Inn'u stoi gnomka Dushai, z którą można porozmawiać jedynie w dzień, ponieważ w nocy medytuje. Można jej ukraść Ring of Free Action "Edventar's Gift".

Marynarz Calahan pozwala nam się oddać "radosnej" marynarskiej pogadance i w pewnym sensie ostrzega nas przed Mendas'em.

Zły mag Mendas chce aby przynieść mu morskie mapy należące do Merchant Guild z Counting House w NE Baldur's Gate na mapie 0300. Na mapach zaznaczona jest wyspa na której rozbił się okręt Balduriana wraz ze skarbami i artefaktami. Ulf ze swoją załogą nie za bardzo chcą nas wpuścić do środka, można ich jednak do tego przekonać. W Counting House strażnicy niechętnie wpuszczają nas do środka- jeżeli nie uda się nam ich przekonać trzeba ich zabić. Na piętrze przebywa Captain Tollar Kieres, który za możliwość przejrzania map chce aby przynieść mu piwo od De'Traniona z Blushing Mermaid (mapa 0200). Przed wydaniem piwa De'Tranion żąda uregulowania rachunków kapitana wysokości 900 gp. De'Tranion's Baalor Ale można mu również ukraść. Kapitan Kieras po wypiciu trunku daje nam Sea Charts. Można również zabić wszystkich na początku i zabrać mapy. (2000 exp).

Po przyniesieniu Sea Charts Mendas proponuje wyprawę badawczą na wyspę położoną na Trackless Sea w celu odzyskania logów ze statku Baldura z jego ostatniej podróży. Na molo czeka łódź która zawiezie nas na Wyspę Wilkołaków. Po powrocie wita nas Baresh chcąc zabrać nas do Mendasa, który w rzeczywistości był mężem przywódczyni wilkołackiej wioski Kaishasie Gan, a jego prawdziwe imię brzmi Selaad Gan. Okazuje się, że odzyskanie Balduian's Logs było tylko pretekstem dla innego celu. Nieświadomie mieliśmy dostarczyć mapy morskie Kaishasie i umożliwić jej ucieczkę z wyspy. Gdy dowiaduje się o śmierci żony atakuje drużynę razem z Bareshem (Chain Mail +3). Jego śmierć jest lekarstwem na lycathropizm, którym zaraziła nas jego żona na wyspie.

W Ulgoth's Blear Store and Inn Krasnal Hurgan Stoneblade (War Hammer +1, +4 vs. Giant Humanoids "The Capper", Battle Axe +1, Medium Shield +1, Splint Mail +1) prosi aby znaleźć w Durlag's Tower sztylet jego dziadka zwany "Soultaker". Stoneblade podaje lokalizację Durlag's Tower. Można mu ukraść War Hammer +1, +4 vs. Giant Humanoids "The Capper". Soultaker Dagger ma Demonknight na samym dole Durlag's Tower. Po powrocie do wioski sztylet kradnie nam członek tajemniczego kultu. Stoneblade wyjawia, że w tym sztylcie zaklęta była dusza demona, który zabił jego dziadka. Prosi o powstrzymanie kultu przed uwolnieniem demona ze sztyletu. Siedziba kultu znajduje się w sklepie w Ulgoth's Beard. Czeka tam na nas dwóch Cult Wizard (Quarter Staff +1, Wand of Sleep, Traveller's Robe, Knave's Robe, Wand of Frost, Long Sword +1). W piwnicy czeka

Tracea Carol, która nie chce oddać sztyletu i uwalnia demona Aec'Letec (za jego zabicie 16000 exp).

W jednym z domów Therella prosi o odnalezienie syna Daltona w Durlag's Tower. Dalton zaszedł aż na sam dół wieży i znaleźć go można w komnacie Demonknighta.

Ike, przewodnik po Durlag's Tower, proponuje zwiedzanie po wieży za 60gp. Ike podaje lokacje Durlag's Tower i prosi aby poczekać na niego koło wejścia do wieży (to jest chyba metoda najlepsza aby dostać się do Durlag's Tower).

W jednym z domów znaleźć można Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters "Kondar".

1000 - ULGOTH'S BEARD (po powrocie z Durlag's Tower)

Przy wejściu do miasta stoi Cult Enforcer (Knave's Robe, Wand of Frost), który chce odebrać nam Dagger "Soultaker" odzyskany w Durlag's Tower. Jeżeli damy mu to co żąda nasyła na nas innych wyznawców kultu, jeżeli mu odmówimy to i tak kradnie nam dagger i wywiązuje się walka. Jeżeli pójdziemy z powrotem do Hurgana Stoneblade'a w karczmie, dowiemy się że w sztylecie zaklęta jest dusza demona, a ludzie którzy go ukradli są wyznawcami kultu czcicieli tego demona. Hurgan twierdzi iż sprawa odzyskania sztyletu jest bardzo ważna i kieruje nas do jednego z domów w Ulgoth's Beard. Czekają tam nas przywitania ze strony dwóch Cult Wizards (Quarter Staff +1, Wand of Sleep, Traveller's Robe, Knave's Robe, Wand of Frost, Long Sword +1). W piwnicy spotkamy Tracea Carol, która przywołuje demona Aec'Letec. Trzeba go wyprawić do krainy wiecznych łowów (15000 exp). UWAGA: Dobrze jest przed zabiciem Aec'Leteca pozabijać wszystkich Cult Guards, gdyż demon po zabiciu może wstępować w kolejne ciała gwardzystów i trzeba będzie zabijać go kilkakrotnie.

Walka z Aec'Leteciem kończy scenariusz Tales of the Sward Coast i ostatnią rzeczą którą można zrobić to pójść jeszcze raz do Saveroka i zabić go ponownie.

ICE ISLAND

Wyspa na którą teleportuje nas Shandalar okazuje się labiryntem pułapek w której spotkamy uwięzionych tak jak nasza drużyna wędrowców. Pierwsza grupa to: Andaris (Knave's Robe), Marcelus (Wand of Fear) i Beyn Traveller's Robe). Potem kolejno Garan, Cuchol oraz Tellan Altru'ar. Każdy z nich widzi w wardstone który mamy, sposób na ucieczkę z wyspy i chce nam go odebrać. Shandalar's Cloack stojący przy wyjściu Dezkiel. Posiadając wardstone i cloack Shandalara po wyjściu na powierzchnię z labiryntu zostaniemy z powrotem teleportowani do Ulgoth's Beard.

Warewolf Island

2000 - WAREWOLF ISLAND SOUTH

Nasz statek tonie podczas podróży, załoga ginie a my zostajemy wyrzuceni na brzeg wyspy. Na Werewolf Island dostajemy się na zlecenie Mendasa. Wyspa jest podzielona na dwie części North and South. Mieszkańcy wioski na S mówią, że N zamieszkują potwory. Kierują nas na początku do przywódcy wioski Kaishas Gan.

Kaishas Gan prosi aby zabić wilkołaki zamieszkujące na północ od wioski, dzięki czemu mieszkańcy będą mogli dokończyć budowę statku, na którym można wrócić na kontynent. Przywódcą wilkołaków jest niejaki Karoug. Po powrocie z Balduran Ship Kaishas Gan chce abyśmy przyłączyli się do ich społeczności wilkołaków i zaraża nas licanthropizmem. Nie wszyscy mieszkańcy chcą jednak przyjąć nowych i rzucają się na drużynę. Kaishas zabiera nam Sea Charts aby uchronić je przed zniszczeniem w trakcie walki. Delainy, zauroczona naszym męstwem, postanawia nam pomóc i prowadzi drużynę do tajnego przejścia w chacie przywódcy prowadzącego do podziemi. Pomaga nam również Maralee wspominając o tajnym przejściu. Przy wejściu do chaty czeka również Dradeel, który sugeruje, że Kaishas Gan czekała na męża, który udał się na kontynent w celu odnalezienia morskich map. Jest nim oczywiście Mendos, który wysłał nas na tą wyspę. W zatoce, do której prowadzą podziemia znajduje się statek, na którym czeka Kaishas chcąc nas zabić. Ma nasze morskie mapy, które pozwalają wrócić na Sward Coast. UWAGA: Zanim udamy się na północną część wyspy powinniśmy w wiosce porozmawiać ze wszystkimi aby zebrać zadania. Po