

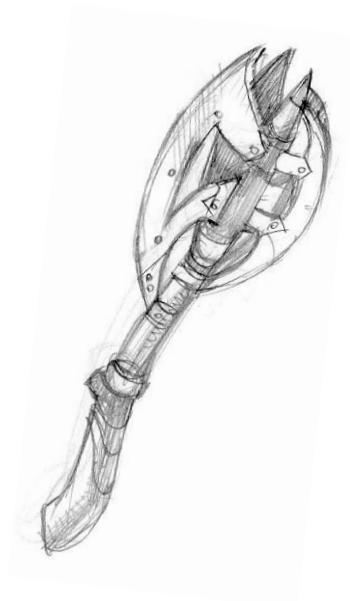


ŹARNY TRIUMWIRAT
GŚVBNAL. I KIONMIRYL

NEVERWINTER NIGHTS

CZARNY TRIUMWIRAT

Instalacja.....	3
Zmiany w stosunku do wersji poprzedniej.....	4
Postać towarzysząca.....	5
Wyposażenie zwykłe i specjalne.....	6
Alchemia.....	12
Coś w rodzaju solucji.....	13
Dodatki edycyjne.....	36
Plan dolnej Bizmalii.....	37
Plan górnej Bizmalii.....	38
Plan zachodnich przedmieść.....	39
Mapa Laurazji.....	40
Mapa Faerunu.....	41

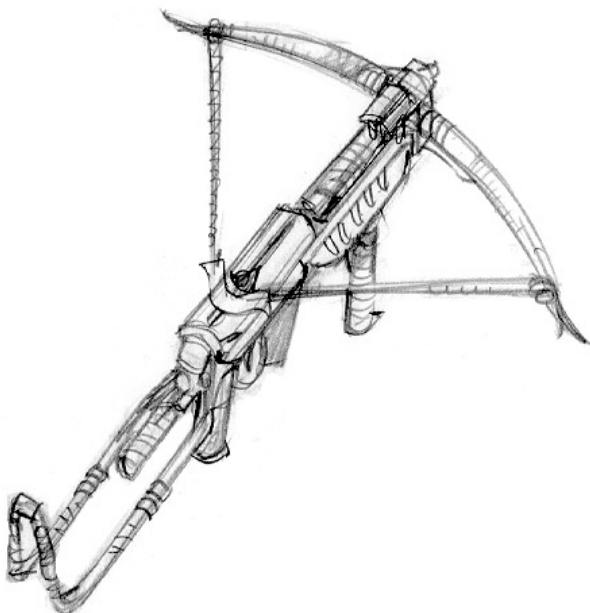


Instalacja

Do uruchomienia kampanii dodatkowej „Czarny Triumwirat” potrzebna jest diamentowa edycja gry Neverwinter Nights (wersja podstawowa, oraz wszystkie oficjalne dodatki: Shadows of Undrentide, Hordes of Underdark, Kingmaker), oraz Hak Pak „Auxilliaris”, załączony w folderze z modułami kampanii).

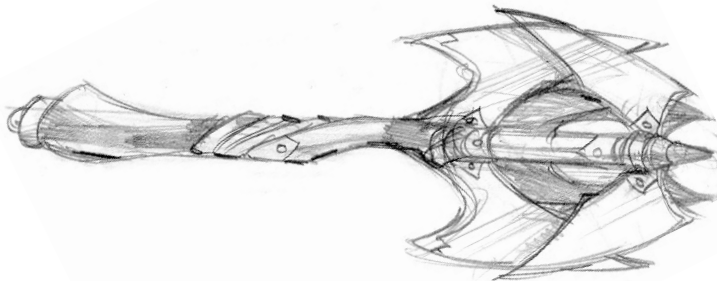
Pliki z grą po wypakowaniu należy umieścić w folderze „modules” (Bio Ware – Neverwinter Nights – modules), natomiast plik *Auxilliaris.HAK* w folderze „hak” (Bio Ware – Neverwinter Nights – hak).

Jeśli posiadaliśmy poprzednią wersję niniejszej kampanii, przed wypakowaniem plików można ręcznie usunąć stare moduły w celu uniknięcia pomyłkowego ich pozostawienia (nowe wersje posiadają takie same nazwy).



Zmiany w stosunku do wersji poprzedniej

- poprawiona większość literówek
- zauważalnie bogatsza scenografia
- zmieniający się charakter postaci, w zależności od uczynków i wypowiedzi
- kilkadziesiąt nowych lokacji (obecnie 247), oraz kilka nowych questów
- nowe rodzaje specjalnego uzbrojenia
- nowe rodzaje mikstur, oraz wzorowany na Gothicu system samodzielnego ich przyrządzania
- ograniczony asortyment w sklepach
- zmniejszenie ilości PD za zabitych wrogów (będzie trudniej)
- wielofunkcyjna ludzka towarzysza od początku rozgrywki
- nowa kuźnia w Bizmalii, umożliwiającą dokonywanie modyfikacji dowolnego uzbrojenia
- zróżnicowanie cen w kuźni w zależności od charakteru



Postać towarzysząca

Nowa postać która będzie towarzyszyła graczowi podczas prawie całej przygody posiada kilka użytecznych funkcji, dlatego zdecydowałem się poświęcić jej osobny punkt. Nie mamy niestety do wyboru większej ilości towarzyszy – głównie dlatego, iż stworzenie kilku osobnych linii dialogowych i wątków osobistych, zdecydowanie przekraczało moje możliwości twórcze. Tworząc postać jedynej towarzyszki starałem się zawrzeć w niej praktycznie wszystkie użyteczne funkcje jakich gracz mógłby oczekiwać od członków liczniejszej drużyny, co z oczywistych względów nie mogło zakończyć się pełnym sukcesem. Poniżej znajduje się kilka pożytecznych wskazówek co do postępowania z nią:

-Daila (takie imię nosi nasza towarzyszka) nie porusza się tak szybko jak nasza postać, ponadto nie od razu rusza naszym śladem kiedy gdzieś idziemy; dobrze jest co jakiś czas zatrzymać się i poczekać by nas dogoniła.

-Rozmowę z Dailą możemy nawiązać tylko wówczas, kiedy jest spokojna; poznamy to po tym że miecz trzyma na ramieniu (kiedy trzyma miecz opuszczony, jest zbyt podekscytowana po walce aby dało się z nią rozmawiać).

-Co jakiś czas należy umożliwić jej odpoczynek w celu zregenerowania energii magicznej, potrzebnej do zaklinania broni i zaklęć odpędzających ożywieńców.

-Daila jest nieśmiertelna, zatem podczas trudnych potyczek lepiej pozwolić jej walczyć niż narażać naszą postać (możemy jej pomóc, ale przeciwko ośmiu przeciwnikom jednocześnie nie mamy większych szans – ona tak).

-Daila może nas uzdrowić zupełnie za darmo – kosztowne mikstury zażywajmy więc tylko podczas walki, a nie po jej zakończeniu.

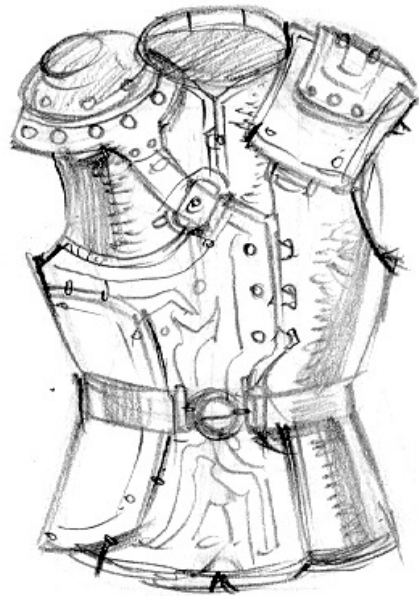
-W każdej chwili możemy poprosić naszą towarzyszkę o darmowe zidentyfikowanie nagromadzonych dóbr (w sklepach ta usługa jest bardzo kosztowna), jednak tylko w 35% dialogów uzyskamy pożądany efekt. Jeżeli zależy nam na identyfikacji, trzeba uzbroić się w cierpliwość (jeśli sami nie posiadamy dostatecznej wiedzy, możemy także zidentyfikować przedmiot u kupca, lub skorzystać z mikstury wiedzy).

-W rozdziałach I i II, możemy poprosić Dailę o udzielenie nam skromnej subwencji w wys. 5000 sztuk złota. Niestety także i w tym przypadku, sukces odniesiemy jedynie w co trzeciej rozmowie, tak więc uzyskanie większych pieniędzy tą drogą, polecić można jedynie cierpliwym graczom.

-W dwóch pierwszych rozdziałach istnieje możliwość dodatkowego szkolenia gracza przez Dailę (zdobycia PD); zachodzi tu jednak zróżnicowanie w zależności od charakteru naszej postaci (dobra może uczyć się za darmo, neutralna musi zapłacić za lekcje, natomiast zła w ogóle nie może skorzystać z tej funkcji).

Wypożyczenie zwykłe i specjalne

Zmodyfikowana wersja kampanii „Czarny Trumf” pozwala nabyć w sklepach jedynie kilka egzemplarzy specjalnie przygotowanych broni i pancerzy, które niestety są bardzo drogie (edytor nie pozwala na samodzielne ustalenie ceny, a dodanie specjalnych właściwości przedmiotom, znacznie ją podwyższa). Pomimo sporych przychodów, nasza postać będzie mogła sobie pozwolić najwyżej na kilka przedmiotów, istnieje jednak możliwość zdobycia wyposażenia bardzo wysokiej jakości w znacznie tańszy sposób. Warto także pamiętać, że zamawiając u Telchara jeden rodzaj ekwipunku nie będziemy już raczej potrzebować innych podobnych, nie warto więc zlecać mu sporządzenia trzech zbroi i dwóch mieczy (wystarczy zaopatrzyć się w jedną zbroję i dwa rodzaje broni – słabszą jednoręczną, pozwalającą jednak nosić tarczę w wolnej ręce, oraz potężniejszą dwuręczną, sprawdzającą się lepiej w walce z pojedynczymi przeciwnikami). W nowej dzielnicy Bizmalii znajdziemy także kuźnię specjalizującą się w dowolnych ulepszeniach, nie polecam jednak korzystania z jej koszmarnie drogich usług. Poniżej podaję możliwe do zdobycia egzemplarze specjalnego wyposażenia, wraz ze sposobami ich uzyskania:



1) **Mjolnir** (jednoręczny, młot bojowy)

Jest to chyba najpotężniejsza broń dostępna w tej kampanii; posiada całą masę bonusów i parametry broni dwuręcznej, przy zachowaniu możliwości noszenia tarczy, pochodni lub drugiej broni w wolnej ręce. Możemy go zdobyć odpowiadając poprawnie na zagadkę sfinksa strzegącego wieży Gerena w pierwszym rozdziale, o ile uda nam się właściwie poprowadzić dialog (dobrą odpowiedź stanowi dokończenie ciągu liczb pierwszych od 1 do 30). Przedmiot który otrzymamy w nagrodę nie jest jednak zbyt użyteczny, i dopiero po przerobieniu go przez Telchara w rozdziale drugim, zdobywamy broń najwyższej jakości.

Tak jak wszystkie przedmioty wykonane przez krasnoludzkiego płatnerza, także i Mjolnir będzie można odebrać dopiero po zakończeniu wszystkich questów w Bizmalii (w połowie drugiego rozdziału) – do tej pory musimy bazować na naszej sprawdzonej katanie.

2) **Angrist** (dwuręczny, miecz)

Osoby które miały wątpliwą przyjemność męczyć się z poprzednią wersją gry, pamiętają zapewne iż podstawową wersję tego miecza zdobywamy zabijając Rogana (doprowadzi nas

do tego jedno ze śledztw prowadzonych w drugim rozdziale – szczegółowo opisane jest w solucji).

3) **Zaczarowany topór** (jednoręczny, topór)

Tę broń możemy kupić od ulicznego sprzedawcy – gнома, kręcącego się w pobliżu nowego amfiteatru na zachodnich przedmieściach Bizmalii. Jedyne problem polega na tym, że jegomość ten będzie nam wcześniej wciskał kilka innych dość kosztownych artykułów, z których niektóre mogą być bardzo użyteczne, inne zaś zupełnie bezwartościowe. Nie mamy rzecz jasna obowiązku kupowania od niego wszystkiego po kolei, ale też nie zawsze będzie wiadomo co właściwie handlarz ten ma aktualnie na sprzedaż.

4) **Mithrilowy miecz** (jednoręczny, miecz)

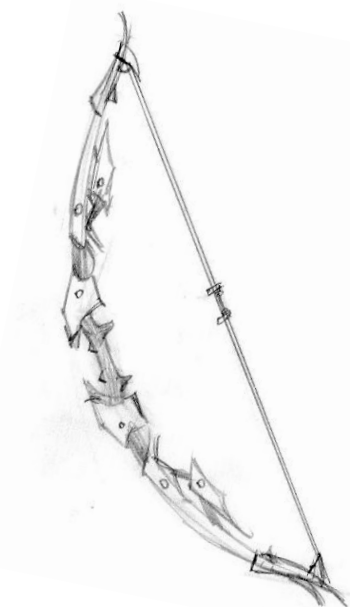
Wykonanie tego miecz możemy zlecić Telcharowi, jeśli wcześniej zaopatrzymy się w sztabę Mithrilu u wędrownego handlarza – gнома (patrz punkt wyżej). Mithrilowa sztaba pozwala na wykonanie jednego z trzech przedmiotów (broń jednoręczna – miecz, broń dwuręczna – halabarda, lub zbroja płytowa), warto więc wybrać taki przedmiot, który nie posiada odpowiednika wśród naszych dotychczasowych zamówień.

5) **Mithrilowa halabarda** (dwuręczna, halabarda)

Sposób zdobycia analogiczny jak w punkcie poprzednim, lepsze parametry ale brak możliwości noszenia tarczy.

6) **Siewca śmierci** (krótki łuk)

Ten oręż mamy szansę zdobyć prowadząc śledztwo w sprawie zabójstwa madame Alecji. Pierwotna, bezużyteczna wersja łuku znajduje się w skrzyni w prywatnej komnacie Apolinariusza; broń ta może się nam przydać w potyczkach z liczniejszymi przeciwnikami, kiedy główny ciężar walki spoczywać będzie na barkach naszej dzielnej towarzyszki (łukiem można zwabiać pojedynczych przeciwników do pojedynku z naszą główną postacią)



7) **Smoczy płaszcz**

Znawcy mitologii klasycznej kojarzą zapewne przekłętą koszulę Dejaniry, nasączona roztworem krwi centaury – ten przedmiot jest podobny, choć stanowi jej całkowite przeciwieństwo.

„Smoczy płaszcz” nasączony krwią smoka użycza noszącej go osobie części smoczej odporności. Zamówić go możemy u Telchara, pod warunkiem że w naszym ekwipunku

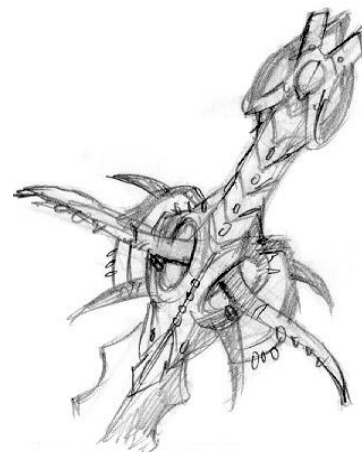
znajduje się fiołka smoczej krwi (zdobędziemy ją wykonując misję dla Gerena, i jeśli nie oddamy jej czarodziejowi ani nie wypijemy, będzie nasza).

8) Pas z włosów lodowego olbrzyma

Takie pasy potęgujące siłę fizyczną postaci, są bardzo popularne w grach bazujących na uniwersum Forgotten Realms; tutaj jednak można zdobyć tylko jeden egzemplarz. W czasie naszych przygód spotkamy co prawda lodowe olbrzymy, ale stanie się to już po opuszczeniu Bizmalii, a tylko tam znajdują się rzemieślnicy mogący przerobić dla nas włosy z brody olbrzyma; z tego względu cenny ów surowiec zdobywamy nie goląc naszych przeciwników, ale po prostu kupując go okazjnie od ulicznego handlarza – gnoma (patrz pkt 3).

9) Zbroja odkupienia (ciężka, pełna płytowa)

Aby zdobyć tę zbroję, należy wykonać zlecenie lady Walerii van Stratten, do której trafimy prowadząc dochodzenie w sprawie śmierci kupca Gero von Arvalda. Najpierw musimy zdobyć zniszczoną zbroję rodową van Strattenów, i wraz z głową meduzy odnieść ją do Palazzo Enrico; tu, jeżeli odpowiednio się zachowamy lady Waleria podaruje nam pancerz swego brata jako nagrodę, ale dopiero po przerobieniu przez Telchara ta kupa złomu zyska pożądane przez nas parametry i ładny wygląd (srebrno – czerwony).



10) Zbroja ze smoczych łusek (ciężka, łuskowa)

Ta zbroja nie jest tak ładna jak poprzednio opisana, ale dorównuje jej wytrzymałością; jej kolor będzie lekko zielonkawy. Materiał możemy zdobyć zabijając smoka zamieszkującego grotę w „Ponurej Kniei” w rozdziale pierwszym; łuski należy zabrać do Bizmalii i powierzyć Telcharowi. Przedmiot ten może nam jednak sprawić kłopoty w przyszłości (posiadanie tej zbroi w ekwipunku, wywoła wrogość smoka Fafnira).

11) Mithrilowa zbroja (ciężka, pełna płytowa)

Ten pancerz stosunkowo najłatwiej jest zdobyć, a przy tym jest on chyba najładniejszy (kolorystyka zmienia się w zależności od otoczenia + złote wykończenia). Podobnie jak broń z mithrilu, zbroja z tego materiału wymaga nabycia sztaby od ulicznego sprzedawcy – gnoma. Więcej na temat tego osobnika napisane zostało w podpunktach 3 i 4.

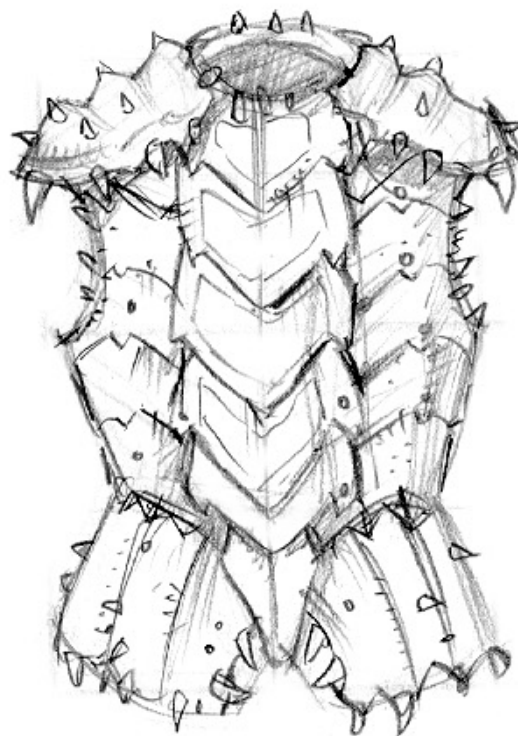
12) Pancerz skórzany Sharn (lekki, skórzany z peleryną)

Jest to jedyny lekki pancerz wysokiej jakości, dostępny w tej kampanii. Choć nie dorównuje jakością zbrojom wykutym przez Telchara, przewyższa jednak standardowe pancerze dostępne w sklepach, jest również jedynym spośród specjalnych przedmiotów, możliwym do

zdobycia przed ukończeniem głównego zadania w Bizmalii. Wyposażenie to możemy zedrzeć z ciała pokonanej Sharn, z nią zaś mamy szansę spotkać się prowadząc śledztwo w sprawie której przebieg opisany został obszerniej w następnym punkcie.

13) **Zbroja z łusek Lunarixa** (ciężka, łuskowa)

Tę zbroję najtrudniej jest zdobyć, w zamian posiada ona klasę pancerza o dwa punkty lepszą od wszystkich pozostałych. Materiał do jej produkcji możemy uzyskać w nagrodę za rozwiązanie najbardziej rozbudowanego questu pobocznego w tej kampanii.



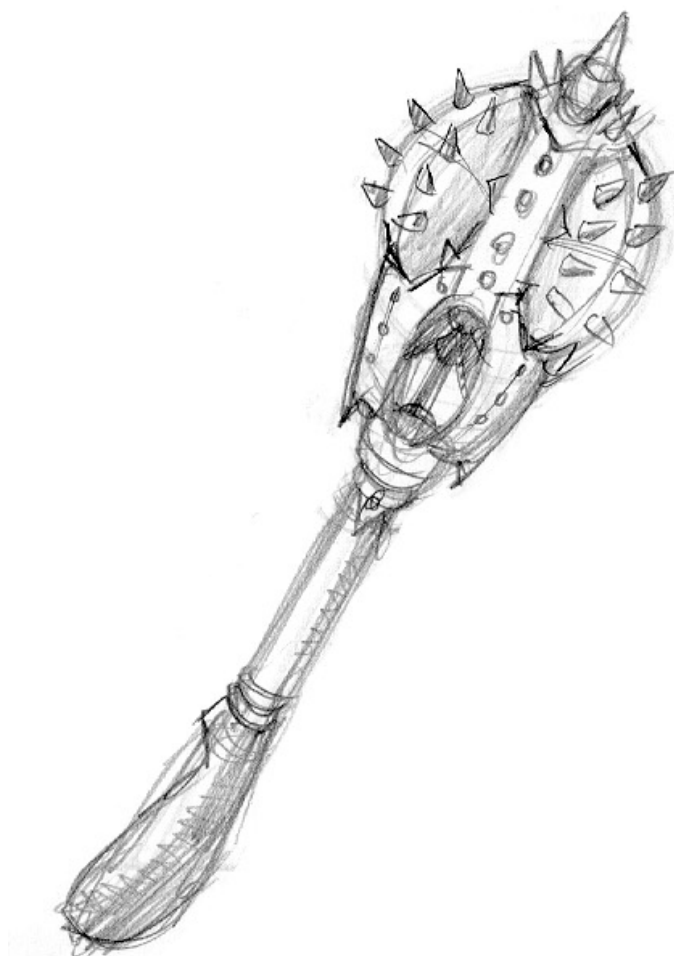
Zadanie rozpoczynamy od wizyty w wieży astrologa Ionhara (zachodnie przedmieścia, na północny - wschód od wielkiej świątyni Ilmatera); tu należy poprosić o wróżbę, z której dowiemy się iż jednemu z naszych sprzymierzeńców grozi niebezpieczeństwo, i że więcej dowiemy się w pobliskiej oberży „Biały Delfin”. Po wejściu do lokalu,

zostaniemy zaczepieni przez Vugdusha i jego

kompanię – lokalnych rzezimieszków terroryzujących gości. Należy się z nimi rozprawić, a następnie zagadnąć oberżystę, który będąc pod wrażeniem naszych umiejętności poleci nam odwiedzenie „pana Larkina” - rezydującego na piętrze właściciela gospody, poszukującego aktualnie zręcznych najemników. Larkin powierzy nam misję zaopiekowania się jego bratankiem, Gunnarem, który ostatnio popadł w jakieś nieokreślone kłopoty; za tę pracę otrzymamy z góry 15 tys. sztuk złota. Teraz musimy udać się do górnego miasta, i odszukać tam dom Gunnara z którym należy pomówić. Zanim do tego dojdzie, trzeba będzie ocalić obiekt przed napaścią kilku nasłanych skrytobójców; gdy już to zrobimy, możemy pogadać z Gunnarem. Mężczyzna kilka dni temu wziął udział we wstępnym spotkaniu, zorganizowanym przez tajemniczego pana „D”, kompletującego grupę do jakiegoś większego zadania. Gunnar przyjął wówczas zadatek pieniężny, kiedy jednak na kolejnym spotkaniu okazało się iż „pan D” zbiera ludzi do ataku na siedzibę gildii Czarnego Jednorożca, Gunnar przestraszył się i ukrył, nie podając nikomu żadnych wyjaśnień swojego zachowania. Nie stawiał się również na następne spotkanie z „D”, mające odbyć się na tyłach oberży „Pod leniwym łososiem”. Ponieważ uczestnicy dotychczasowych spotkań nie znali się nawzajem, istnieje szansa wręczenia się na nie przy użyciu hasła podanego Gunnarowi na poprzednim. Wyruszamy zatem na spotkanie z „panem D” zamiast Gunnara; informowanie o sprawie Amandila lub Mirven, nie ma na razie sensu, więc darujemy sobie wizytę w siedzibie Gildii. Na miejscu spotkania spiskowców okaże się niestety, że hasło podane nam przez Gunnara jest spalone, a wszyscy znajdujący je ludzie powinni zostać zlikwidowani, w związku z czym dalszy przebieg

spotkania przybierze dość gwałtowny obrót: trzeba zgładzić pana „D” i zwerbowanych przez niego najemników, a następnie tradycyjnie przeszukać zwłoki, przy których znajdziemy dwa listy od wysoko wykwalifikowanej zabójczynie imieniem Sharn. Przy okazji, dowiadujemy się także iż pan „D” nazywał się Dorrell, i nie był bezpośrednim zleceniodawcą akcji przeciwko Gildii Jednorożca. Z treści listów wynika, że najemnicy kompletowani przez Dorella mieli jedynie odciągnąć uwagę strażników, związać ich siły i tym samym umożliwić Sharn dotarcie na dziedziniec zamku; prawdziwym celem akcji miał być bowiem zamach na Lunarixa. Na razie nie dowiemy kto jest jego organizatorem, w każdym razie kosztem ofiarnym mieli być jak zwykle Zhentarimowie, których standardowe wyposażenie przygotowane zostało dla ludzi Dorrella w kryjówce Sharn. Lokalizację tej ostatniej ujawnia nam drugi list znaleziony przy zwłokach Dorrella, i teraz tam właśnie powinniśmy się udać aby zlikwidować Sharn. Jest ona dość trudnym przeciwnikiem, ale zabijając ją, zdobędziemy cenne trofeum w postaci jej skózanego pancerza (całkiem ładny, w czarnej kolorystyce, a co ważniejsze, zapewniający bardzo dobrą ochronę). Kolejnym ważnym przedmiotem jaki przy niej znajdziemy, będzie notatka od łącznika głównego zleceniodawcy zamachu, polecająca nawiązanie kontaktu w miejskiej bibliotece. Nie wiadomo niestety jak nazywa się, ani jak wygląda ów łącznik; aby rozpocząć z nim rozmowę, należy podać hasło (jego treść jest w notatce) przetłumaczone na język elfów. Z hasłem w oryginalnym brzmieniu nie mamy czego szukać w bibliotece, trzeba zatem znaleźć kogoś kto będzie mógł dokonać tłumaczenia. W Bizmalii żyje nieco Elfów, ale w większości wychowywani wśród Ludzi nie znają mowy swych przodków, więc zamiast tracić czas, udajmy się od razu do Mirven, która przecież pochodzi z elfickiego królestwa Suldanessellaru (poza tym do niej mamy najbliżej). Będąc na dziedzińcu możemy wreszcie opowiedzieć Lunarixowi o naszych odkryciach, poprosi nas on jednak abyśmy nie wspominali o niczym Mirven ani Amandilowi. Elfka nie zadając zbędnych pytań przetłumaczy dla nas hasło, i uzbrojeni w tę wiedzę możemy już śmiało udać się do biblioteki. Tu trzeba będzie jakoś odnaleźć łącznika; jedynym sposobem jest pytanie każdej napotkanej osoby czy zna język elfów, a w razie odpowiedzi twierdzącej, podawanie przetłumaczonego hasła. Osoba która zareaguje podając nam właściwy odzew, będzie łącznikiem, i to dopiero zainicjuje dialog. W ten sposób uda nam się ustalić, iż zamach na srebrnego smoka został zorganizowany przez zakon Zakapturzonych Czarodziejów w akcie zemsty na mistrzyni gildii Czarnego Jednorożca, która po stworzeniu swojej organizacji zaczęła bez litości prześladować i tępić magów (a to z kolei był odwet za bezprawne aresztowanie jej i uwięzienie w przeszłości – dłuższa historia której tu nie będę streszczać). W tym momencie możemy ujawnić nasze związki z Gildią i zaatakować łącznika; w takim przypadku okaże się że nie przyszedł na spotkanie sam, i wśród uczonych obecnych w bibliotece jest wielu przebranych ochroniarzy. Jeżeli tak właśnie postąpimy, będzie można od razu wrócić do Lunarixa i zdać mu relację z naszych działań, za co otrzymamy serdeczne podziękowania (i nic poza tym). Aby wdzięczność srebrnego smoka przyjęła bardziej konkretną formę, musimy dowiedzieć się kto osobiście koordynował spisek w Bizmalii, tj. poznać imię głównego złoczyńcy. W tym celu musimy zachować do końca pozory w rozmowie z łącznikiem, i skłonić go do zorganizowania nam spotkania z jego zwierzchnikiem. Ostatecznie poznamy jego personalia i

miejsce w którym kwateruje; możemy iść tam przed spotkaniem z Lunarixem, ale uprzedzam że bizmalijskiego rezydenta Zakapturzonych Czarodziejów nie wolno nam będzie ruszyć, gdyż objęty jest immunitetem i chroniony przez straż miejską. Mimo wszystko warto go odwiedzić, ponieważ rozmowa z nim jest premiowana dużą liczbą PD. To będzie już ostatnia czynność związana z tą misją, po której spełnieniu można wreszcie udać się do Lunarixa i pochwalić wynikami. W nagrodę poprawimy nasz charakter, otrzymamy punkty doświadczenia, i najważniejsze: dostaniemy trochę bezcennych łusek zrzuconych przez smoka. Jeśli zamówiliśmy już inną zbroję, możemy poprosić zamiast tego o trochę pieniędzy lub dodatkowego doświadczenia; jeżeli jednak zdecydujemy się przyjąć łuski, pamiętajmy że Telchar nie zgodzi się wykonać z nich zbroi dla nas, o ile nasz charakter nie będzie dobry w chwili złożenia zamówienia. Również założyć na siebie tę zbroję mogą jedynie osoby o dobrym charakterze. Ostrzegam ponadto, że posiadanie w ekwipunku tej zbroi wywoła wrogość śpiącego smoka z podziemnego labiryntu na pustyni laurazyjskiej (to dopiero w IV rozdziale).



Alchemia

W niniejszej kampanii mamy możliwość samodzielnego przygotowywania magicznych mikstur, co pozwala wprawdzie sporo zaoszczędzić (ilość eliksirów w sklepach i świątyniach jest także ograniczona), może jednak okazać się dość kłopotliwe. Ogólna mechanika warzenia tynktur wzorowana jest na II części Gothica: w naszym ekwipunku musi znajdować się księga zielarska, gorzałka jako roztwór oraz zestaw odpowiednich ziół, następnie zaś trzeba znaleźć jakąś aparaturę alchemiczną i wybrać miksturę możliwą do wytworzenia z posiadanych składników. Jeżeli weźmiemy pod uwagę że jedna buteleczka mikstury uzdrowienia potrafi kosztować ponad 3 tysiące, to samodzielne ich przyrządzanie nabiera sensu.

Księgę zielarską można zdobyć na cztery sposoby: pierwszą może podarować nam Allorg, w zależności od tego jak poprowadzimy rozmowę; drugą mamy szansę otrzymać w nagrodę za uwolnienie osady niziołków od formiańskich najazdów; trzecia znajduje się w zamkniętej skrzyni w prywatnej komnacie Gerena – tu potrzebna będzie umiejętność otwierania zamków, bo tej skrzyni nie da się zniszczyć. Jeżeli przegapimy wszystkie te okazje w pierwszym rozdziale, to awaryjnie umieszczona została jeszcze jedna księga w drugim; znajduje się ona w stercie książek w miejskiej bibliotece.

Jeżeli chodzi o zioła, to ich zbieranie jest nieco trudniejsze niż w Gothicach i Wiedźminie; w każdej lokacji znajduje się przeważnie tylko jeden egzemplarz każdej z roślin, i rzadko rosną one przy samej drodze – raczej w niszach skalnych z dala od głównego traktu, a z powodu wysokiej trawy w NWN, niekiedy trudno je wypatrzeć. W lokacjach zimowych i pustynnych, zioła nie występują. Istnieje także kilka roślin występujących wyłącznie w szczególnych miejscach: korzeń mandragory znajdziemy jedynie pod szubienicami, krowiaka podwiniętego na pastwiskach w pobliżu krów, a smocze ziele w sąsiedztwie smoczych siedlisk lub cmentarzysk zawierających smocze kości. Każda roślina z wyjątkiem mandragory i smoczego ziela, wydaje trzy egzemplarze składnika alchemicznego; zbieranie ich spowoduje szybkie zaśmiecenie naszego ekwipunku, zwłaszcza że np. kora dębu jest bardzo dużym przedmiotem. Pewnym rozwiązaniem jest nabycie sakw podróжных, trudno jednak kupić je w rozdziale pierwszym, a poza tym one także mają ograniczoną pojemność.

Kolejną, i chyba najpoważniejszą wadą samodzielnego przygotowywania mikstur magicznych jest pewien błąd programu, powodujący iż gra zabierze nam cały zapas gorzałki do wykonania jednej mikstury, jeżeli butelki nie zostaną rozdzielone przed przystąpieniem do procesu. Rozdzielanie ich jest dość żmudne; dobra wiadomość jest taka, że gorzałkę dostaniemy za darmo w każdej gospodzie (marzenie wielu).

Coś w rodzaju solucji

VOL.1

Jeszcze przed rozpoczęciem przygody, należy określić profil i umiejętności naszej postaci; jest to bardzo ważny moment, w którym zadecydujemy min. o tym jaką bronią będzie najbieglej posługiwać się nasz bohater, dlatego korzystnie byłoby najpierw zapoznać się z zamieszczonym w niniejszej instrukcji wykazem broni specjalnych (str 6), które można zdobyć dopiero w drugim rozdziale. W rozdziale pierwszym i na początku drugiego, naszą podstawową bronią będzie katana z naszego podróżnego kufra, później jednak ta broń okaże się niewystarczająca, dlatego nie warto specjalizować się w tym typie oręża. Co do umiejętności, to nie mają one tutaj większego znaczenia; można poświęcić kilka punktów na otwieranie zamków, ale prawie wszystkie zamknięte drzwi i skrzynie w tej kampanii można zniszczyć (z wyjątkiem takich, których otwarcie uwarunkowane jest rozwojem fabuły).

Właściwą rozgrywkę rozpoczynamy w kajucie statku którym płynęliśmy do Wrót Baldura z jakąś nieokreśloną misją (na końcu okaże się że chodziło o przewiezienie listu); zanim wyjdziemy, musimy zabrać z naszego podróżnego kufra klucz do drzwi kajuty, i – o ile starczy nam bystrości – także znajdującą się tam katanę oraz pieniądze i magiczne mikstury (warto też zajrzeć do szafki).

Po opuszczeniu statku i zejściu na ląd, trafiamy w sam środek potyczki pomiędzy oddziałem orków a Dailą d’Auvers, paladynką w służbie Bizmalii (takie miasto, wokół którego kręci się fabuła), która jako jedyna ocalała spośród większego oddziału żołnierzy. Możemy jej pomóc, ale prawda jest taka, że dziewczyna doskonale poradzi sobie sama; kiedy już będzie po wszystkim trzeba z nią porozmawiać (jeśli tego nie zrobimy, ukończenie gry będzie niemożliwe), w wyniku czego Daila przyłączy się do nas. Od Dailii dowiemy się min. tego, że nasz statek rozbił się u wybrzeży Laurazji – wielkiej wyspy (mniej więcej wielkości Irlandii), będącej kondominialną posiadłością zamorską Imperium Amn i Wrót Baldura (każda z metropolii posiada na wyspie własnego namiestnika, choć wysłannik Wrót Baldura, lord Nohodares bardzo rzadko pojawia się w stolicy; drugim gubernatorem jest przedstawiciel Amn, Salian van Torn). Stolicą i głównym miastem Laurazji jest Bizmalia, i tam właśnie musimy się dostać aby wynająć nowy statek i kontynuować naszą przerwana podróż; Daila oczywiście zaofiaruje nam swoją pomoc, bez której faktycznie nie dalibyśmy sobie rady.

Po zakończeniu rozmowy warto by było przeszukać ciało przywódcy orków i zabrać list (wkrótce będziemy mieć ich całą masę), a następnie skierować do wioski; po drodze będą nas wprawdzie atakować wilki, ale i tak warto się tam wybrać, ponieważ w dwóch budynkach położonych na skraju urwiska, znajdują się osoby z którymi możemy porozmawiać. Pierwszą z nich jest starzec Allorg, którego trzeba ocalić przed orkami, w zamian za co uzyskamy

informację iż zielonoskórzy zjawili się w Przywodziu poszukując tajemniczego „naznaczonego”. Z Allorgiem możemy także trochę pohandlować, uważajmy jednak wydając pieniądze. W drugim budynku, na lewo od domu Allorga spotkamy Gujuka – niezbyt gorliwego orka, który ukrył się tutaj i wcale nie przejawia agresywnych zamiarów. Jeżeli cierpliwie poprowadzimy rozmowę, brzydał podaruje nam tzw.: „broszę z Ugarith” – bezwartościowy medalion, który jednak bardzo może się nam przydać w późniejszym czasie.

Po opuszczeniu Przywodzia trafimy wkrótce do świętego gaju – tu, w megalitycznym kręgu spotkamy druida który poinformuje nas że zejście z traktu podczas dalszej wędrówki ściągnie na nas atak potworów - jest to prawda, i dopóki nie dotrzemy do trzęsawisk, każde zboczenie ze szlaku spowoduje atak harpii lub gargulców (przy okazji ostrzegam, że skarby nęcące nas podczas przemierzania najbliższych lokacji to iluzja - znikną kiedy tylko się do nich zbliżymy).

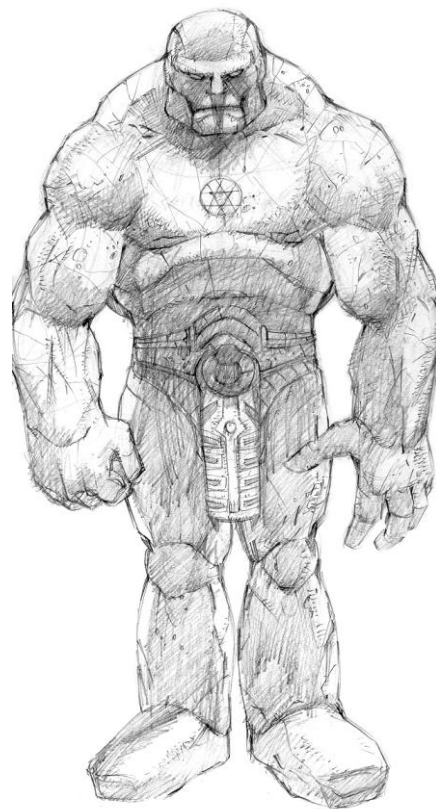
Po pewnym czasie dotrzemy do Jeleniska - osady zamieszkałej przez Niziołków. Możemy minąć ją bez zatrzymywania się, albo też wmieszać w miejscowe sprawy. Quest zaczyna się w miejscowej tawernie „Pod kulawym Trollem”, pod warunkiem że odpowiednio poprowadzimy dialog z barmanką. Dowiemy się tutaj, że w ostatnim czasie hobbici stali się celem ataków niezidentyfikowanego wroga, napadającego ich podziemne siedziby. Można nawet obejrzeć jedną taką zrujnowaną norę. Nikt z mieszkańców nie widział napastników, ale bywalcy tawerny twierdzą że mieszkający na uboczu Largo Stopczyk może wiedzieć coś więcej na ten temat - do niego więc musimy udać się w następnej kolejności. Largo zamieszkuje norę tuż nad urwiskiem; tu zostaniemy poinformowani że za atakami stoją najprawdopodobniej Formianie - legendarna rasa ogromnych mrówek, z którymi Niziołki stykały się już w przeszłości. Według Largo, wylot formiańskiego tunelu znajduje się gdzieś wśród skał na północ od jego nory; aby jednak zlikwidować formiańską kolonię, trzeba będzie zabić ich królową.

Formiańska kolonia posiada dwa poziomy nie licząc pieczary królowej, i posiada formę labiryntu, dość trudnego do przejścia nawet bez wyłażących zewsząd mrówczych żołnierzy, których nie dałoby się pokonać bez pomocy Dailii (sukinsyny rzucają jakieś zaklęcia paraliżujące). Jeżeli starczy nam cierpliwości i dotrzemy do siedliska królowej, mamy znów dwa wyjścia: możemy ją zabić i zanieść wiadomość o tym do Jeleniska (w takim przypadku czeka nas trudna droga na powierzchnię), albo porozmawiać z nią i ustalić przyczyny ataków. W tym drugim przypadku okaże się, że ktoś z Jeleniska zwinął berło królowej, bez którego nie może ona w pełni kontrolować swoich poddanych; jeżeli przyniesiemy jej artefakt, królowa obiecuje zaprzestać nękania Niziołków. Trzeba teraz wrócić do Jeleniska i popytać wśród Niziołków. W oberży ponownie skierują nas do nory Largo Stopczyka, który zawsze jako pierwszy zjawiał się na miejscu Formiańskich wykopów, i jako jedyny mógł niepostrzeżenie zabrać taki przedmiot. Przyciśnięty Largo szybko przyzna się do winy; jeżeli mamy pękatą sakiewkę i miękkie serce, możemy ofiarować mu 5000 na rozkręcenie interesu (chciał to przedsięwzięcie sfinansować właśnie sprzedając berło), dzięki czemu poprawimy swój charakter; jakkolwiek zresztą nie skończy się nasza rozmowa, otrzymamy od niziołka klucz do

jego piwnicy, gdzie w skrzyni ukryte jest formiańskie berło. Z tym musimy znów wrócić do królowej (dodam, że od czasu rozmowy z nią, ataki wielkich mrówek na naszą skromną osobę ustaną); po zwróceniu artefaktu dostaniemy trochę PD, oraz przydatny pierścień regeneracji ale zakończenie questu nastąpi dopiero po wizycie w tawernie i zdaniu tam relacji z przebiegu naszej misji; tu znów poprawimy swój charakter, i jako nagrodę otrzymamy księgę zielarską (jest to jeden z czterech sposobów jej zdobycia - wszystkie opisane zostały w punkcie poświęconym alchemii).

Dalsza trasa przebiegnie bez większych przygód, choć po napotkaniu w lesie obozowiska Ulfa, radzę z nim porozmawiać; postacie tu obozujące będą miały znaczenie w późniejszym etapie gry, a poza tym Ulf jest kupcem, i można tu sprzedawać łupy oraz uzupełnić lekarstwa. Zdecydowanie godnym polecenia artykułem jest hełm rycerski - bardzo drogi, ale chroniący naszą postać przed wpadnięciem w panikę, co może być dość irytujące gdyż w takim przypadku całkowicie tracimy nad nią kontrolę. Jeżeli chcemy podreperować nasze finanse, w tej samej lokacji możemy poszukać smoczej jamy (trzeba minąć obozowisko Ulfa i podążać dalej traktem, a przed mostkiem skręcić w prawo wzdłuż strumienia - po prawej stronie będzie wodospad, a za nim jest pieczara). Jeżeli nie kupiliśmy hełmu rycerskiego, to nasza postać nawet nie zbliży się do smoka, lecz ucieknie w najdalszy kraniec groty - może to i lepiej, bo i tak nie mamy z nim większych szans. Warto jednak tam wejść, ponieważ Daila sama będzie w stanie pokonać monstrum (możemy ewentualnie pomagać jej z łuku - do smoka na tym etapie gry lepiej nie podchodźmy). Walka trochę potrwa, ale do zgarnięcia jest ok. 80000 sztuk złota, a ponadto możemy też zabrać smocze łuski, które później da się przerobić na świetną zbroję (opisana jest w punkcie poświęconym broniom specjalnym).

Tak czy owak, w końcu trafimy do posiadłości czarnoksiężnika Gerena, zamieszkującego wieżę na szczycie wzgórza strzeżonego przez golem. Jak stwierdził ktoś wcześniej, Geren będzie mógł pomóc nam w dotarciu do Sewan - małej górniczej osady zaopatrzonej w port rzeczny, skąd będziemy mogli popłynąć do Bizmalii. Najpierw jednak trzeba przedrzeć się przez golem i sfinksy strzegące wieży maga - te ostatnie nie są zbyt krwiożercze, a jeśli nakłonimy któregoś z nich by zadał nam zagadkę i odpowiemy na nią, możemy nawet otrzymać w nagrodę magiczny przedmiot (Mjolnir - opisany w punkcie poświęconym specjalnym broniom). Sam Geren jest bardziej przyjazny niż jego strażnicy (najwyraźniej mag kogoś się obawia), i chętnie nam pomoże w zamian za drobną przysługę - musimy zanieść porcję mięsa do jaskini smoka Jartaxa (mieszka w lesie na zachód od wieży Gerena - za drewnianą bramą) i przynieść z powrotem fiolkę smoczej krwi, z której Geren produkuje podobno eliksir wiecznej młodości. Oczywiście, w lesie znów



będą atakować nas stada wilków, a jeśli będziemy wracać po zmroku, na naszej drodze zjawia się nawet wilki cienia; to jednak z fabułą się nie wiąże. Jartax przyjmie nas uprzejmie, i od razu zacznie chwalić się swoją absolutną wiedzą; można spytać go o różne ciekawe sprawy np. dotyczące anatomii smoków, ja jednak radzę zapytać go o numery totolotka - kiedy je pada, warto je gdzieś zanotować, przydadzą się później. Kiedy zakończymy rozmowę, zabieramy fiolkę z krwią, i wracamy do Gerena.

Po ponownym wkroczeniu na teren posiadłości czarnoksiężnika, od razu rzuci się nam w oczy zmiana otoczenia; powodem tego jest pojawienie się pod wieżą oddziału demonów, usiłujących wtargnąć do środka (na razie chroni ją jednak zaklęcie). Niestety nie ma możliwości ich ominięcia, w związku z czym czeka nas długa i dość trudna walka o dostęp do wieży (jak zwykle, nie należy łądować się w sam środek walki – rekomendowaną taktyką jest pozwalanie Dailii na absorbowanie głównych sił wroga, i wywabianie przeciwników po jednym np. za pomocą łuku, do indywidualnych walk z naszą postacią). Po przedarciu się przez demony wchodzimy do wieży i rozmawiamy z Gerenem; zdecydowanie nie opłaca się wychylać z przyniesieniem fiolki krwi Jartaxa, za którą otrzymamy jedynie jakąś śmieszną kwotę – lepiej zatrzymać ją do drugiego rozdziału, kiedy przedmiot ten będzie można wykorzystać do produkcji przydatnego artefaktu. Od Gerena tymczasem nie dowiemy się niczego nowego, choć atak demonów podobnych do tego, którego wcześniej spotkaliśmy w Przywodziu sugeruje, że czarodziej jest w tę sprawę jakoś zamieszany (bardzo nerwowo reaguje też na wzmiankę o „naznaczonym”). Choć na razie mag nie zechce podzielić się z nami swoją wiedzą na temat ostatnich wydarzeń, nie przeszkodzi mu to poprosić nas o doręczenie listu jego dawnemu mistrzowi, mieszkającemu w Bizmalii (nazywa się „mistrz Nordon” – imię to padnie jeszcze wielokrotnie podczas gry). Zadanie to jest dobrowolne, i nie warunkuje dalszego rozwoju fabuły, możemy je wykonać lub nie, aczkolwiek przyjęcie i wykonanie tego w gruncie rzeczy prostego zlecenia, sprawi że kilka spraw będzie bardziej jasnych. List jest w każdym razie zapieczętowany i nie można poznać jego treści, lecz ciekawski gracz ma szansę go przeczytać podczas pierwszej wizyty w wieży Gerena, gdy leży niedokończony na stole w jego pracowni.

Rozmowa z Gerenem tak czy owak zakończy się rzuceniem na nas zaklęcia, w wyniku którego zostaniemy przeniesieni do Sewan (to ta mała górnicza osada, z której pływają statki do Bizmalii). Tu, podobnie jak wcześniej w Przywodziu, niemal natychmiast po przybyciu zostaniemy wciągnięci w wir walki pomiędzy bizmalijskimi żołnierzami, a oddziałem Duergarów (Mrocznych Krasnoludów). Ci ostatni zostaną rzecz jasna pokonani (jeśli nie, to trzeba wczytać ostatni zapis), co umożliwi nam nawiązanie dialogu z Mirven – elfią paladynką dowodzącą strażą miejską i garnizonem Bizmalii, a w chwili obecnej osobiście kierującą wojskową ekspedycją do Sewan, którego strategiczne złoża zostały przejęte przez Duergarów, co godzi bezpośrednio w bezpieczeństwo surowcowe całej kolonii. Ponieważ ataki dotyczą również samej osady, Mirven zdecydowała się na zamknięcie przystani aby opanować histerię mieszkańców i uniemożliwić im ucieczkę z Sewan. Sytuacja jest jednak patowa, gdyż siły którymi dysponuje elfka z trudem wystarczają do zabezpieczenia miasta,

zaś odzyskanie kontroli nad kopalnią musi zostać odłożone do czasu przybycia posiłków z Bizmalii. Ponieważ nam także zależy na otwarciu przystani i przywróceniu żeglugi pomiędzy Sewan a Bizmalią, w rozmowie pojawi się propozycja odbicia kopalni przez naszą dzielną postać, Mirven jednak odrzuci ją jako nierealną i zbyt ryzykowną. Aby przekonać ją że jednak jesteśmy zdolni do przeprowadzenia takiej akcji, musimy najpierw wykonać prostszą misję, a mianowicie przynieść jej czaszkę lisza z miejscowego cmentarza (ta lokacja jest zupełnie inna niż w pierwszej wersji gry). Zadanie to jest banalnie proste dzięki naszej nieocenionej towarzyszce, która potrafi odpędzać nieumarłych (to „odpędzanie” zazwyczaj kończy się ich unicestwieniem, co niestety pozbawia nas punktów doświadczenia za pokonanie kościotrupów w klasyczny sposób). Miejskowe katakumby zawierają także sporo innych skarbów, warto więc poświęcić im trochę więcej czasu i zaopatrzyć się w przedmioty które jeśli nawet nie przydadzą się naszej postaci, będzie można później z zyskiem sprzedać. Z czaszką lisza wracamy do Mirven, która będąc pod wrażeniem naszej niebywałej waleczności, wyda nam przepustkę na teren kopalni. Teraz czeka nas dłuższy odcinek drogi, o którym niewiele jednak można napisać – oprócz części nadziemnej, kopalnia posiada dwa podziemne poziomy, z dolnego zaś przebite zostało przejście do ukrytej bazy Duergarów i Ilithidów – musimy tam właśnie się dostać, po drodze zabijając wszystko co stanowi dla nas zagrożenie. W jednym z kopalnianych baraków, lub ewentualnie w koszarach Duergarów mamy szansę poznać imię osoby odpowiedzialnej za atak na kopalnię: jest nim stworzenie znane jako Cthulchu (prawdopodobnie Ilithid).

Na usprawiedliwienie od razu powiem, że tego głupiego imienia nie wymyśliłem sam – jest to świadome nawiązanie do twórczości popularnego ostatnio autora powieści grozy H.P. Lovecrafta, który w swoich opowiadaniach stworzył taką właśnie istotę, nb. wyglądem i zdolnościami bardzo przypominającą ilithidów (być może te istoty były nawet wzorowane na Cthulchu).

Wracając do fabuły gry: po zmasakrowaniu legionów nieprzyjaciela wchodzimy do kwatery samego Cthulchu, który niestety nie jest tam sam. Z rozmowy z nim dowiemy się jedynie tego, że brzydal posiada nad sobą przynajmniej jednego zwierchnika; znacznie więcej ujawnią listy odnalezione przy jego zwłokach, jak również przy ciele uczestniczącego w walce wysłannika Mrocznych Elfów. Z listów tych można się dowiedzieć że Cthulchu był podwładnym Abrithii de Nothar – królowej Mrocznych Elfów, która wraz z dwoma innymi, równie potężnymi choć nie wymienionymi tu z imienia sojusznikami, utworzyła tzw. „Czarny Triumwirat” – tajne porozumienie, dążące do zniszczenia Bizmalii i opanowania całej Laurazji. Symbolem i znakiem rozpoznawczym organizacji jest sygnet z emblematem czarnego trójkąta – podobne mogliśmy już wcześniej znaleźć przy ciałach demonicznych wojowników zwanych „tropicielami śmierci” (w Przywodziu i pod wieżą Gerena). Co istotne, listy Abrithii stwierdzają iż Triumwiratowi udało się umieścić swoich agentów w najwyższych strukturach obronnych Bizmalii – z tą wiadomością musimy rzecz jasna powrócić do Mirven, najlepiej korzystając z portalu teleportacyjnego w sąsiednim pomieszczeniu (będzie tam wprowadzie kolejny Tropiciel Śmierci, ale to dla nas bułka z masłem).

Po powrocie do Sewan i poinformowaniu Mirven o naszych odkryciach, elfka zdradzi nam iż o udział w spisku przeciw Bizmalii podejrzewa przede wszystkim czarnoksiężnika Afiriona – przywódcę lokalnej komórki Zhentarimów, przeciwko któremu prowadziła już śledztwo przed opuszczeniem miasta. Ponieważ prywatnie Afirion przyjaźni się z lordem Salianem van Tornem (jednym z dwóch namiestników władających kolonią), jego wpływ na obsadę stanowisk w garnizonie jest całkiem duży, na dodatek herb Czarnego Triumwiratu jest dziwnie podobny do herbu Zhentarimów (Mirven stawia nawet tezę, że to Afirion może być jednym z triumwirów). Więcej na temat swoich podejrzeń Mirven obiecuje ujawnić nam po dotarciu do Bizmalii – na razie otrzymujemy od niej przepustkę na przystań i tam właśnie musimy się udać aby wsiąść na statek i pożeglować do rozdziału II.

VOL.2

Ten rozdział zaczyna się sennym koszmarem, w którym podrzucony zostanie nam trop wiodący do astrologa Ionhara – warto go odwiedzić, gdyż spotkanie to rozpoczyna dwa kolejne wątki: wątek Lunarixa (opisany osobno, w punkcie poświęconym wyposażeniu specjalnemu) oraz wątek Richtera von Ravensteina – ten ostatni nie posiada wpisów do dziennika. Po przebudzeniu należy wyjść z kajuty (tym razem nie znajdziemy tam nic ciekawego) i w ogóle opuścić podpokładzie, ponieważ Daila i Mirven czekają na nas na zewnątrz. Tam, elfia paladynka poinformuje nas iż burza która tak niefortunnie zepchnęła nasz statek ku wybrzeżom Laurazji szaleje nadal: nie jest to jednak kaprys natury lecz jakieś tajemnicze zjawisko, od wielu dni otaczające Laurazję ze wszystkich stron, i zakłócające pracę urządzeń nawigacyjnych. W tej sytuacji opuszczenie wyspy nie będzie możliwe, dlatego Mirven poprosi nas o dalszą pomoc w wytropieniu i unieszkodliwieniu agentów Czarnego Triumwiratu działających w mieście. Elfka w dalszym ciągu obstaje przy udziale Afiriona w spisku; położona na skrzyżowaniu morskich szlaków handlowych Bizmalia stanowi łakomy kąsek dla organizacji w rodzaju Zhentarimów (Mirven podejrzewa, że wejście w porozumienie z Mrocznymi Elfami ma im ułatwić usunięcie z wyspy władz kolonialnych, i założenie tu własnego państwa, z daleka od licznych wrogów na kontynencie). Ponieważ wróg posiada szpiegów w garnizonie, prowadzenie śledztwa za pomocą straży miejskiej nie ma sensu, natomiast nasza postać jako nie posiadająca żadnych powiązań wewnątrz miasta, nadaje się do tego celu idealnie. Do pomocy przydzielona zostaje nam znów Daila, jako uwikłana już w tę sprawę, na tym jednak rozmowa zostaje na razie zakończona – szczegółowe instrukcje otrzymamy później, podczas spotkania w bezpiecznym miejscu którym okazuje się twierdza Gildii Czarnego Jednorożca (potężna gidia złodziejska konkurująca z Zhentarimami, i z tego powodu stająca się dla Mirven jej głównym sojusznikiem w konflikcie z Afirionem. Na czele bizmalijskiej delegatury Gildii stoi nadradca Amnadil – niegdyś członek Złodziei Cienia).

Zanim przejdziemy do spotkania w zamku Gildii, warto powiedzieć słowo o samej Bizmalii. Miasto stanowi jedno z centrów handlu międzynarodowego i znajdziemy tu co najmniej

kilkanaście punktów handlowych (sam już nie wiem ile dokładnie), ale wszystkie posiadają jedną wspólną cechę – ceny w nich są bardzo wysokie, a skup przedmiotów prowadzony jest po minimalnych stawkach (średnio 5% wartości wyjściowej). Zasoby finansowe sklepów są również ograniczone, co oznacza że nie będziemy mieć możliwości sprzedania jakiegoś przedmiotu specjalnego za 3mln sztuk złota, i załatwienia spraw finansowych raz na całą grę. Nasze zarobki w Bizmalii będą wysokie, ale ceny są jeszcze wyższe, tak więc radzę starannie planować wydatki. Przede wszystkim trzeba zaopatrzyć się w jak najlepszą tarczę, oraz możliwie najlepsze (ale bez przesady, są bardzo drogie) buty, rękawice, pierścienie itp. – co do ciężkiego ekwipunku (broń i zbroja), najkorzystniej będzie bazować na posiadanym od początku gry, a w późniejszym czasie na przedmiotach zamówionych u Telchara, z tym że i tu lepiej zdecydować się na jeden określony zestaw (1 pancerz, 1 broń jednoręczna + tarcza do walk grupowych, 1 broń dwuręczna do pojedynków), bo zamawiając np. kilka zbroi wydamy niepotrzebnie pieniądze na przedmiot, którego żaden sklep od nas nie odkupi. Warto przy tym wziąć pod uwagę, że koszty zleceń u Telchara są zróżnicowane w zależności od charakteru naszej postaci; pełne wyekwipowanie u tego rzemieślnika nie powinno przekroczyć sumy 100 – 150 tysięcy sztuk złota; o tym jak je zdobyć, napiszę nieco dalej. Zdecydowanie nie opłaca się kupować gotowego oręża i zbroi w sklepach, ale i tak najgorszym zdziercą w Bizmalii jest elficki kowal Aratil z zachodnich przedmieść; wykonuje on wprawdzie dowolne ulepszenia każdej broni jaką do niego przyniesiemy (z wyjątkiem tych najpotężniejszych – choć spróbować zawsze można), ale za każdą taką operację życzy sobie po 70 tys. Mimo to warto odwiedzić go przynajmniej raz, ponieważ Daila widząc że zbliżamy się do jego kuźni przekaże nam do dyspozycji swoje oszczędności (50 tys.). Drugi (lub pierwszy) raz robi to, gdy wejdziemy do budynku delegatury kompanii handlowej „Siedem Słońc”, np. prowadząc śledztwo zlecone przez Mirven. Kolejny tak duży zastrzyk gotówki otrzymamy właśnie od Mirven, ale dopiero po zakończeniu wszystkich questów w Bizmalii, dlatego te pieniądze wydajmy raczej na uzupełnienie zapasu lekarstw (jeżeli posiadamy składniki i księgę zielarską, to można na tym sporo zaoszczędzić). Ciekawym rozwiązaniem jest również odwiedzenie centrum gier liczbowych (w jednym z zaułków na drugim poziomie dolnej Bizmalii, po prawej stronie), gdzie za 5tys. możemy nabyć kupon. Szanse zwycięstwa w losowej grze są niewielkie, ale jeśli pamiętamy liczby podane nam przez smoka Jartaxa w pierwszym rozdziale, i takie wytypujemy podczas kupna kuponu, zdobędziemy 45 tys. sztuk złota w gotówce, oraz zestaw kamieni szlachetnych (trzeba to jeszcze odebrać z depozytu w domu bankowym Kramera w górnej Bizmalii – w bocznej uliczce pomiędzy promenadą a wieżą Mistrza Nordona). Wreszcie opłaca się doprowadzić do końca wszystkie wątki śledztwa, gdyż w jego toku zdobyć można nie tylko artefakty ale i sporo złota.

Przed wizytą w zamku Gildii Jednorożca, możemy odwiedzić kuźnię Telchara (trzeba będzie wracać tu za każdym razem gdy w ręce wpadnie nam jakiś obiecujący surowiec), a jeśli posiadamy list Gerena, możemy od razu odnieść go do wieży Mistrza Nordona (oba te zadania możemy wykonać też później). Najważniejsze jednak to stawić się w zamku Gildii (górna Bizmalia, drugi poziom, na prawo od promenady); tu, na dziedzińcu spotkamy Lunarixa - srebrnego smoka należącego do Mistrzynie Gildii, a przystanego do Bizmalii w

związku z podejrzeniem zbyt samodzielnie prowadzonej polityki nadradcy Amandila. Z Lunarixem wiąże się najbardziej rozbudowany wątek poboczny w całej kampanii, a w kolejnych rozdziałach postać ta odgrywa bardzo ważną rolę, na razie jednak nie będę o nim pisać. Wewnątrz zamku musimy spotkać się z Mirven i Amandilem, od których dowiemy się co należy dalej robić.

Jeszcze przed wyjazdem do Sewan, Mirven prowadziła śledztwo w sprawie serii morderstw, o których zlecenie podejrzewała Afiriona; motywy wydawały się wówczas błahe, ponieważ ofiarami byli przeważnie ludzie skonfliktowani z Zhentarimami (kapitan portu Taix van Weyden, dowódca garnizonu pułkownik Hamar Weln, właścicielka burdelu madame Alecja, właściciel areny gladiatorów Proximus, wielebny Jorin, oraz kupiec Gero von Arvald). Z całej szóstki jedynie śmierci wielebnego Jorina nie można było powiązać z Afirionem, jednakże dostarczone przez nas listy Abrithii de Nothar, rzuciły zupełnie nowe światło na sprawę serii morderstw. Zdaniem Mirven, zabójstwa madame Alecji, Gero von Arvalda i Proximusa miały na celu zmylenie śledczych i odwrócenie uwagi od prawdziwych motywów pozostałych trzech zbrodni: w rzeczywistości bowiem pułkownik Weln, kapitan van Weyden i wielebny Jorin, wraz z żyjącymi nadal Amandilem i Afirionem wchodzili w skład tzw. Komisji Bezpieczeństwa, koordynującej politykę obronną Bizmalii. Zlikwidowanie wszystkich tych ludzi uczyniłoby Afiriona jedynym komisarzem, co przy utrzymującej się izolacji wyspy (chodzi o burzę magnetyczną wokół Laurazji) oddawałoby w jego ręce wszystkie decyzje w zakresie obronności, i zapewne to miała na myśli Abrithia, pisząc w liście o umieszczeniu ludzi Triumwitatu w najwyższych strukturach obronnych Bizmalii. Aby pokrzyżować te plany, musimy wznowić śledztwo, zebrać dowody obciążające Afiriona i aresztować go, zanim jego ludzie zdołają zorganizować zamach na Mirven i Amandila – ostatnich poza Afirionem, żyjących członków komisji Bezpieczeństwa. Aby wypełnić to zadanie, wystarczy uzyskać przynajmniej jeden mocny dowód: pisemne zeznanie lady Walerii van Stratten, księgę zamówień Apolinariusza z Iraebor, lub list Afiriona do Rogana. Jeszcze lepiej jeżeli przyniesiemy dwa dowody, choć i tak warto wykonać wszystkie misje związane ze śledztwem. Od razu powiedzmy, że dochodzenie ws. śmierci pułkownika Welna, wielebnego Jorina i kapitana van Weydena (to właśnie członkowie Komisji Bezpieczeństwa) nie dadzą wymiernych rezultatów – każda z ofiar zmarła samotnie na atak serca w zamkniętym pomieszczeniu do którego nikt nie miał dostępu, na miejscu zdarzenia panowała nienaturalnie niska temperatura a twarze ofiar były zniekształcone grymasem przerażenia. W tych trzech przypadkach nie uda nam się zdobyć żadnego dowodu rzeczowego, a tylko w sprawie śmierci wielebnego, jego następca może naprowadzić nas na jedyne świadka – krasnoluda Foilinara, obecnie ukrywającego się w gospodzie „Trzy świńskie nóżki”. Od niego mamy szansę zdobyć cenną informację na temat niematerialnej postaci wymykającej się ze świątyni tuż po śmierci Jorina, co może wskazywać na udział jakichś sił nadprzyrodzonych zarówno w tajemniczym zgonie wielebnego, jak też innych członków komisji - niemniej zeznanie Foilinara nie ma wartości dowodowej, ponieważ krasnolud nie stroni od alkoholu (dla nas jednak to cenna wskazówka). Sposoby rozwiązania trzech pozostałych spraw podaję na następnej stronie:

1) Morderstwo madame Alecji

Śledztwo rozpoczynamy od wizyty w burdelu 'Wielkie melony' w dolnym mieście. Jest tu kilka zabawnych dialogów (jeżeli gramy mężczyzną, polecam zwłaszcza rozmowę z Lolem lub grubą Bertą), ale naszym głównym celem jest Długa Rita, oczekująca klienta w specjalnym pokoju. Rita przyjaźni się z Anastazją, a właśnie Anastazja jako pierwsza znalazła ciało madame Alecji, i od tego czasu nie pojawiała się już w pracy. Trzeba przekonać jakoś Ritę aby podała nam prywatny adres Anastazji, a następnie udać się tam, i przesłuchać tę ostatnią. Na to czy Anastazja zechce z nami rozmawiać, nie mamy wpływu – rozwój dialogu jest losowy. W razie sukcesu, Anastazja wyjawy nam że na miejscu zdarzenia znajdował się dziwny kwiat o bardzo intensywnym zapachu - przypuszczalnie nasączony trucizną wchłaniającą się przez drogi oddechowe (podobne odnajdziemy również w gabinecie Gero von Arvalda i sypialni Proximusa). Ponieważ nasączenie kwiatów trucizną wymaga sporych umiejętności, w grę wchodzić musi wysokiej klasy specjalista - Anastazja słyszała jednak od swoich bogatszych klientów, że w Bizmalii przebywa obecnie zdolny truciiciel, Apolinariusz z Iraebor. Teraz musimy udać się do północnej części górnego miasta, gdzie w zaułku za biblioteką znajduje się ukryta pracownia Apolinariusza (Anastazja poda nam jeszcze kilka punktów orientacyjnych). Na miejscu należy sprytem, groźbą lub przemocą zmusić Apolinariusza aby wydał nam swoją księgę zamówień – jest to jeden z dowodów obciążających Afiriona. Przy okazji, w tej samej skrzyni znajdziemy nieco złota oraz łuk „siewca śmierci” – do przerobienia u Telchara.

2) Morderstwo Proximusa

Na początek trzeba udać się na małą arenę w dolnej Bizmalii, i pogadać z gladiatorami, uważając aby nie sprowokować bójki. Po wręczeniu symbolicznej łapówki, dowiemy się że tuż przed śmiercią Proximusa, odwiedzał go niejaki Rogan – egzekutor Zhentarimów, przesiadujący często w pobliskiej oberży „Pod leniwym łososiem”. Możemy też przesłuchać służbę w domu Proximusa, ale nie dowiemy się tam wiele więcej. W samej oberży czeka nas najpierw dość trudna walka z miejscowym osiłkiem, następnie zaś trzeba porozmawiać z oberżystą, nie żałując pieniędzy na łapówki. W zamian za hojność, uzyskamy adres Rogana w górnym mieście. Po dotarciu na miejsce znów czeka nas trudna walka; najlepiej schować honor do kieszeni i umknąć gdzieś w odleglejszy kraniec pomieszczenia, tak aby Rogan stracił zainteresowanie naszą postacią i zajął się Dailą, której i tak nie będzie w stanie nic zrobić. Po zabiciu Rogana i stada jego dobermanów, trzeba przeszukać dom: w jednej ze skrzyń znajdziemy list Afiriona niejednoznacznie zlecający Roganowi zlikwidowanie madame Alecji, Proximusa i Gero von Arvalda. Jest to kolejny dowód przeciw przywódcy Zhentarimów. W tej samej skrzyni znajdziemy znów nieco złota; warto również przeszukać ciało Rogana i zabrać jego miecz (nadaje się do przerobienia u Telchara)

3) Morderstwo Gero von Arvalda

Śledztwo rozpoczynamy od wizyty w bizmalijskiej delegaturze konsorcjum kupieckiego „Siedem Słońc”, gdzie należy pogadać z sekretarzem van Boltenem. Jeżeli niczego nie spieprzymy, grubas poinformuje nas o częstych ostatnio wizytach u von Arvalda jakiegoś wielkiego faceta (chodzi o Rogana), i wrzaskach dochodzących wówczas z gabinetu kupca. Van Bolten nie potrafi powiedzieć o co ci dwaj wtedy się kłócili, ale istnieje jeden świadek takiej awantury: lady Waleria van Stratten, kupująca u von Arvalda artykuły luksusowe. Sekretarz van Bolten nie wie niestety gdzie mieszka lady Waleria, musimy zatem podążać do ratusza (zachodnie przedmieścia Bizmalii, przy głównym trakcie) i zapytać urzędującego tam kanclerza Noxinusa o adres szlachcianki. Gryziپیórek prawdopodobnie nie zechce nam pomóc, a kiedy pokażemy mu upoważnienie do prowadzenia działań śledczych wystawione przez Mirven, stwierdzi że jest sfałszowane. W tej sytuacji jedynym wyjściem jest wyruszyć do pałacu gubernatora w górnym mieście, i złożyć skargę u samego namiestnika Saliana van Torna. Ten, po obejrzeniu naszych dokumentów przekaże nam swój sygnet, który należy pokazać kanclerzowi na znak iż przybywamy z polecenia gubernatora. Kiedy to uczynimy, Noxinus poda nam wreszcie adres lady Walerii. Posiadłość van Strattenów jest dość spora, więc najpierw trzeba odszukać lady Walerię w sali kominkowej, a potem nakłonić do złożenia pisemnego zeznania, które uzyskane od tak szanowanej osoby będą posiadały wartość dowodu rzeczowego. Niestety, jak to w grach bywa, szlachcianka zażąda w zamian „przysługi”, polegającej na odszukaniu i zgłodzeniu meduzy żyjącej w kanałach górnej Bizmalii. Meduza owa zabiła brata Walerii, Eryka, toteż prócz głowy potwora musimy przynieść także zbroję sir Eryka. Jeżeli po wykonaniu tego zadania zachowamy się uprzejmie, w nagrodę otrzymamy tę właśnie zbroję (trzeba ją przerobić u Telchara), lub ekwiwalent pieniężny, jeżeli już zamówiliśmy inną. Przy okazji warto dokładnie zwiedzić posiadłość lady Walerii (w sejfie prócz klejnotów znajduje się 25 tys. w gotówce, a w zbrojowni kilka sztuk pancerzy i uzbrojenia).

Będąc w tej dzielnicy, dobrze jest także wstąpić od razu do wieży Ionhara, i spytać go o znaczenie snu który nawiedził nas na początku rozdziału. Dowiemy się że „Czarny Triumwirat” nie jest samym szczytem spisku – ponad trójką triumwirów znajduje się ktoś jeszcze. Wiadomość ta wyszła od niejakiego Richtera von Ravensteina, tajemniczego szlachcica mieszkającego w osadzie Wolfsburg, o kilka dni drogi na północ od Bizmalii. Richter pojawiał się u Ionhara kilkakrotnie aby zweryfikować przepowiednię o swojej śmierci, która ma nastąpić w niedługim czasie. Co istotne, również Richter miał na palcu pierścionek z emblematem czarnego trójkąta.



Po zakończeniu śledztwa i zebraniu dowodów, wracamy do zamku Gildii Czarnego Jednorożca aby zobaczyć się z Mirven i Amandilem, którym przedstawiamy wyniki naszych działań. Choć mamy tylko jeden lub dwa dowody przeciw Afirionowi, elfka będzie zadowolona i tym razem poprosi nas o aresztowanie przywódcy Zhentarimów. Oczywiście nie będziemy mieć w tej misji żadnego wsparcia aby nie spłoszyć Afiriona, a że ten przebywa głównie w swojej warowni w dolnym mieście i rzadko pokazuje się publicznie, trzeba będzie wziąć go z zaskoczenia w jego własnej siedzibie. Bramy twierdzy są silnie strzeżone i zabezpieczone zaklęciem, ale ludziom Amandila udało się odkryć jedno z tajnych wejść wiodących do środka: musimy odszukać je wśród systemu kanałów pod dolną Bizmalią. Tam rzecz jasna aż roi się od różnych nieprzyjemnych stworów (Tadzio Norek miałby ciężką robotę w Bizmalii), a wewnątrz twierdzy jest jeszcze gorzej, gdyż kręci się tam całe mnóstwo wrogo nastawionych Zhentarimów. Zapewne nie bez pomocy naszej dzielnej towarzyszki, w końcu dotrzemy do gabinetu Afiriona, i tu czeka nas niespodzianka: w komnacie prócz samego Afiriona jest także Geren, który przybył tu szukać pomocy innego maga przeciw Triumwiratowi. Afirion przyznaje się do zlecenia zabójstw madame Alecji, Gero von Arvalda i Proximusa (ma list żelazny wydany przez gubernatora, więc i tak go nie aresztujemy), stanowczo jednak zaprzecza jakoby miał cokolwiek wspólnego ze zgonami członków Komisji Bezpieczeństwa. Choć Mirven uznała że tylko Afirion jako uzdolniony mag mógł pokierować atakami niematerialnych istot przenikających przez ściany, on sam twierdzi że jako członek Komisji również był obiektem takiego ataku, i tylko dzięki swej wiedzy zdołał ocalić życie. Według Afiriona i Gerena, agentem Czarного Triumwiratu w Bizmalii i osobą odpowiedzialną za zgony członków Komisji Bezpieczeństwa może być mistrz Nordon, który także byłby w stanie ujarzmić cieniostwory. Zdaniem Gerena, Nordon związał się z Triumwiratem po śmierci swej ukochanej bratanicy, Daviny, którą triumwirowie obiecali wskrzesić jeśli Nordon pozbędzie się ich wrogów z Bizmalii. Jeżeli byliśmy w wieży Nordona (po tej rozmowie nie będzie to już możliwe), zapewne zetknęliśmy się z aroganckim osobnikiem o imieniu Sendivius, który prawdopodobnie był wysłannikiem któregoś z triumwirów; mogliśmy także spotkać się z samą Daviną – bladą i apatyczną osobą o aktywności umysłowej rośliny. Afirion i Geren są przekonani, że osoba ta jest ożywieńcem zwróconym Nordonowi jako zadatek – po wyeliminowaniu wszystkich członków Komisji Bezpieczeństwa zapewne obiecano mu przywrócenie Davinie także duszy i osobowości. Aby przekonać się czy to prawda, możemy zrobić tylko jedną rzecz: udać się na miejski cmentarz i zejść do grobowca rodowego von Wettenów (to nazwisko Nordona i Daviny). Jeżeli w krypcie znajdować się będzie pusty sarkofag Daviny, będzie to oznaczało że Geren i Afirion mieli rację. Z tymi wnioskami wracamy do zamku Gildii; Mirven niechętnie ustąpi przed siłą naszej argumentacji, i wyda nam klucz od cmentarza. Tam, jak można przypuszczać napotkamy to, co zwykle zamieszkuje podobne miejsca w grach komputerowych; najważniejsze że w grobowcu faktycznie znajdziemy pusty sarkofag z imieniem Daviny i tegoroczną datą śmierci. Po opuszczeniu krypty wpadniemy na Sendiviusa (ten facet którego spotkaliśmy wcześniej w wieży mistrza Nordona, i którego imię wymieniono w liście do wodza orków) w otoczeniu demonicznych wojowników; pewien że stoimy na straconej pozycji, czarownik wyjawia nam iż drugim z

triumwirów jest sam lord Nohodares – gubernator Laurazji z ramienia Wrót Baldura. To on zwerbował mistrza Nordona, i to on stworzył magiczną burzę odcinając Laurazję od kontynentalnego Faerunu. Sendiviusa i brzydali oczywiście trzeba powyrzynać; następnie spotykamy Gerena, który przybył tutaj słusznie podejrzewając że ktoś zechce zorganizować na nas zamach w tym miejscu. On i Afirion już podczas pierwszej rozmowy z nami wiedzieli że to Nohodares jest drugim z Triumwirów, ale nie poinformowali nas o tym z braku jakichkolwiek dowodów. Geren na podstawie strzępków wypowiedzi mistrza Nordona domyśla się także, gdzie na obszarze Laurazji może znajdować się ukryta baza Nohodaresa: prawdopodobnie mieści się ona w podziemiach ruin dawnej kolonii na północy wyspy. Z tą informacją wracamy do Mirven. Tym razem sprawa jest poważniejsza, gdyż zgodnie z prawem zatrzymanie jednego z namiestników może nastąpić jedynie na wniosek drugiego, a to z daleka załatuje poważnym incydentem dyplomatycznym. Ponieważ jednak Nohodares oficjalnie nie przebywa na obszarze Laurazji, można go cichcem zlikwidować, i to zadanie nam właśnie przypadnie w udziale, jako jedynej osobie nie podlegającej rozkazom gubernatora. W dalekiej drodze na północ nadal towarzyszyć nam będzie Daila, ale ona też znajduje się na żołdzie Bizmalii, dlatego do walki z Nohodaresem musimy stanąć samotnie. Mirven da nam teraz 50 tys. sztuk złota i przepustkę za miasto, którą trzeba pokazać jednemu ze strażników pilnujących bramy na zachodnich przedmieściach. Jeśli zamówiliśmy coś u Telchara, to teraz właśnie jest właściwy moment aby to odebrać (jeżeli zaś nic nie zamówiliśmy, to raczej nie przejdziemy kolejnych rozdziałów gry). W drodze do siedziby Nohodaresa nie dzieje się nic godnego wzmianki, chyba że wcześniej byliśmy u Ionhara i rozmawialiśmy na temat Richtera von Ravensteina. W takim przypadku, po dotarciu do Wolfsburga możemy udać się do gospody, gdzie od oberżysty otrzymamy klucz do bocznej bramy, za którą znajduje się trakt wiodący do posiadłości barona. Wejść tam możemy tylko nocą, ponieważ jak się okazuje, Richter jest wampirem. Od niego dowiemy się, że Czarny Triumwirat powołany został do życia przez pradawnego boga, który wybrał trójkę spośród najbardziej nikczemnych istot zamieszkujących Toril, i obdarzywszy nadprzyrodzonymi zdolnościami uczynił ich swymi ziemskimi namiestnikami. Richter pierwotnie miał być jednym z nich, ale zawiódł nadzieje pokładane w nim przez Boga, a otrzymane dary obróciły się przeciw niemu: prosił o wieczną młodość i dar jasnowidzenia, a zamieniono go w wampira i objawiono jedynie dzień jego własnej śmierci. Jako że jest to właśnie ten dzień w którym do niego przybywamy, nie zdołamy uniknąć walki. Pamiętajmy aby przeszukać to co z niego zostanie, i zabrać klucz do bramy pałacu; warto również zwiedzić resztę posiadłości (lepiej zrobić to przed rozmową z Richterem), a zwłaszcza pokoje gościnne gdzie natrafimy na zwłoki skrytobójcy przysłanego przez Triumwirat (w skrzyni pod oknem znajduje się list, oraz miecz przeznaczony do walki z nieumarłymi – choć nie dorównuje parametrami naszej broni, to i tak warto go zabrać, ponieważ później będzie można go sprzedać za ok 40 tys. sztuk złota). Po powrocie do Wolfsburga okaże się, że pozbawiona ochrony Richtera wioska padła łupem Mrocznych Elfów, z którymi czeka nas walka (na razie jest łatwa; ich elitarne oddziały poznamy dopiero po zakończeniu sprawy z Nohodaresem). Dalsza droga przebiegnie bez większych zakłóceń. Kiedy wreszcie dotrzemy do ruin kolonii, trzeba jakoś

otworzyć przejście do podziemi; drzwi są połączone z sarkofagiem w świątyni po prawej stronie, ale ponieważ nie wszystko tam działa jak należy, musimy wykonać kilka prób i sprawdzić czy drzwi się otworzyły. Gdy już się z tym uporamy, mamy do przejścia kawałek katakumb wypełnionych szkieletami, które jednak nie będą stanowić dla nas żadnego zagrożenia; kłopoty zaczną się na drugim poziomie, gdzie czeka na nas tylko jeden przeciwnik – smoczy szkielet, z którym walka może okazać się trudniejsza niż z samym Nohodaresem (bydlak oprócz tego że jest cholernie silny, na dodatek rzuca zaklęcie wysysające wszystkie siły życiowe; z tego względu najlepiej jest się wycofać, i poczekać aż zaklęcie zostanie trzykrotnie rzucone na Dailę, która jest nieśmiertelna – wtedy możemy włączyć się do walki, ale i tak radzę śledzić pasek PŻ). Po walce musimy zabrać czaszkę drakolisa, gdyż bez niej nie przejdziemy dalej. Na trzecim i ostatnim poziomie podziemi Daila nas opuści aby nie łamać rycerskiej przysięgi wierności wobec namiestnika, (wróci do Bizmalii gdzie spotkamy ją później), nasza postać natomiast będzie musiała samotnie zmierzyć się z Nohodaresem i jego świtą. Zanim go zabijemy, nekromanta wyjawy nam kilka istotnych faktów: dowiemy się chociażby tego, że głównym agentem Triumwiratu w Bizmalii był nie Nordon, ale niejaka Ariar Neddix – mroczna elfka której magia Nohodaresa nadała wygląd i głos lady Mirven, podczas gdy prawdziwa Mirven od trzech miesięcy znajduje się w niewoli u nekromanty, gdzie odebrano jej listy polecające i wszystkie rzeczy osobiste za wyjątkiem magicznej zbroi, której nie można zdjąć. Wszystkie nasze dotychczasowe działania były kontrolowane przez Ariar (nadradca Amandil również został przez nią zwerbowany), mimo że nasze ciągłe sukcesy nieustannie torpedowały plany Triumwiratu; nie tylko nie zginęliśmy w kopalni Sewan jak to było zaplanowane, ale też zgładziliśmy samego Ctchulchu i ujawniliśmy imię Jej Wysokości; w tej sytuacji Ariar zabrała nas z sobą do Bizmalii, gdzie mogła wykorzystać naszą sprawność i skierować ją przeciw Afirionowi – jedynej osobie zdolnej realnie zagrozić planom Triumwiratu. Gdy i to się nie powiodło, Ariar wysłała na cmentarz Sendiviusa w towarzystwie Tropicielei Śmierci by nas zlikwidował, ale i on zawiódł, toteż ostatecznie Ariar posłała nas do siedziby Nohodaresa, aby nekromanta osobiście zajął się naszym bohaterem.

Kiedy już dowiemy się wszystkiego, czeka nas walka z Nohodaresem; każdy średnio doświadczony gracz powinien wiedzieć, że w podobnych sytuacjach należy w pierwszej kolejności wyeliminować nieprzyjacielskiego maga, tak aby uniemożliwić mu rzucanie groźnych dla nas zaklęć. Tu jest z tym pewien kłopot, ponieważ Nohodares posiada bardzo dużo punktów życia, a jeśli skupimy się na nim, to jego szkielety będą mogły bez przeszkód nas okładać (gdyby była z nami Daila szybko by ten problem rozwiązała; my oczywiście także możemy grać paladynem lub kapłanem). Mimo wszystko mały finał z Nohodaresem jest o wiele łatwiejszy niż np. późniejsza walka z Abrithią de Nothar. Gdy już skończymy, trzeba tradycyjnie przeszukać ciało pokonanego wroga, i zabrać klucz uniwersalny, którym otworzymy wszystkie drzwi na tym poziomie z wyjątkiem drzwi na przystań, które otworzą się dopiero po rozmowie z prawdziwą Mirven. Tę ostatnią znajdziemy w pomieszczeniu po prawej stronie; elfka wyjawy nam, iż na Laurazję została wysłana z zadaniem unicestwienia Arymana – pradawnego bóstwa, złego brata nadojca Ao, i współtwórcę wszystkiego co istnieje na Toril. Kiedy już stworzyli świat, bracia poróżnili się w wyniku czego Aryman został

uwięziony, teraz jednak ma powrócić (no, wiem że to nie jest zbyt oryginalne, ale wena twórcza mnie opuściła gdy dotarłem do tego momentu gry), co zostało przepowiedziane w odnalezionym niedawno proroctwie Alaunda. Na dokument ten natrafili przypadkiem ludzie Amandila, który przejęty jego treścią wysłał próbki do swej Pani celem weryfikacji autentyczności (mistrzynie Gildii bardzo dobrze zna się na starożytnych tekstach, zwłaszcza na proroctwach Alaunda). W ten sposób o całej sprawie dowiedziało się kilka wpływowych osób z kontynentu, podczas gdy Amandil zdradził i przeszedł na stronę wroga. Wkrótce potem mistrzyni gildii Czarnego Jednorożca zleciła odszukanie mistycznego klejnotu zwanego „Czarą Śmierci”, według legendy będącego naczyniem w którym Helm zamknął kroplę krwi Arymana, wylaną podczas walki z Ao; ten potężny artefakt przekazany został następnie wielkiemu czarodziejowi Elminsterowi, który stworzył magiczny miecz z „Czarą Śmierci” osadzoną w głowicy: oręż ten nazwano „Naznaczonym”, i jest to jedyna broń mogąca unicestwić duszę Arymana. Jako że Elminster związany jest z Harfiarzami, to właśnie ich agent miał dostarczyć na Laurazję „Naznaczonego” a następnie w jakimś nie wzbudzającym podejrzeń przebraniu przedostać się do Bizmalii i przekazać artefakt Mirven – oczywiście po podaniu przez nią odpowiedniego hasła. Agentem Harfiarzy okazuje się być Kirian – rzekomo nierozgarnięty parobek wędrownego kupca Ulfa, którego wcześniej spotykaliśmy kilkakrotnie. Ponieważ Mirven straciła nadzieję na spotkanie z Kirianem, a ludzie Nohodaresa byli coraz bliżsi jego zdemaskowania, elfka zdecydowała się powierzyć hasło jednemu z mniej lojalnych jej zdaniem współpracowników Nohodaresa - mistrzowi Nordonowi. W tej sytuacji musimy czym prędzej powrócić do Bizmalii i przejąć „Naznaczonego” z niepewnych rąk mistrza Nordona, a także ostrzec lorda Saliana o planowanym ataku na miasto i podminanie Mirven na zdradziecką Ariar Neddix. Aby uniknąć długiej i męczącej drogi powrotnej, Mirven proponuje skorzystanie z małego statku Nohodaresa znajdującego się w ukrytej przystani, co pozwoliłoby nam dotrzeć do Bizmalii w ciągu jednego dnia. Tak też czynimy, na zewnątrz jednak spotykamy znów Gerena, który przybył tu wykorzystując portal teleportacyjny, aby sprowadzić nas do miasta w obliczu grożącego mu niebezpieczeństwa, gdyż armie Triumwiratu zdążyły już zaatakować, a Mirven została ogłoszona zdrajczynią. Jako że z portalu skorzystać może tylko jedna osoba, wybór pada oczywiście na naszą postać, natomiast Mirven ma popłynąć do Bizmalii w towarzystwie Gerena, i wyjaśnić mu po drodze wszystkie nieznane dotąd aspekty sprawy. Przed rozstaniem ustalamy, że wszyscy troje spotkamy się w Bizmalii pod wieżą mistrza Nordona, po czym wchodzimy w portal, i przenosimy się do oblężonego pałacu gubernatora.

VOL.3

Na początku spotykamy kanclerza Noxinusa, który opowie nam o wszystkim czego zechcemy się dowiedzieć na temat sytuacji w mieście; poinformuje nas on również, że lord Salian chciał z nami rozmawiać (dialog z nim będzie można nawiązać dopiero pod odparciem szturm, ponieważ wcześniej zajęty będzie walką). Zanim wyjdziemy z pałacu, dobrze byłoby

uzupełnić zapas mikstur leczniczych u córki Ulfa; zresztą Ulf sam zaczepi nas kiedy będziemy przechodzić w pobliżu, i od niego właśnie dowiemy się że Kirian zginął w porcie przygnieciony jakimś ciężkim ładunkiem. Ważne w tym dialogu jest to, aby nie nazywać córki Ulfa głupią kozą, bo może się obrazić i zacząć robić trudności podczas sprzedaży, a tylko ona handluje teraz w Bizmalii miksturami. Kiedy już będziemy gotowi, możemy wyjść z pałacu i włączyć się do obrony tej ostatniej reduty bizmalijczyków. Na prawym skrzydle znajdziemy lorda Saliana, jego adiutanta Elodana (poznaliśmy go wcześniej) oraz Afiriona; na lewym skrzydle walczy Lunarix i Daila. Nas interesuje teraz lord Salian: zleci nam on trudną, prawie samobójczą misję sprowokowania do pojedynku Ariar Neddix, która kieruje oblężeniem z niedostępnego dla bizmalijskich wojsk zamku Gildii Jednorożca. Salian ma nadzieję że znając naszą waleczną osobę, Ariar nie odmówi sobie zaspokojenia własnej próżności i przyjmie wyzwanie, a jej śmierć może spowodować chaos w szeregach wroga, i umożliwić przeprowadzenie kontrofensywy. Dobrze będzie, jeśli od razu wyjaśnimy namiestnikowi kim naprawdę jest Ariar Neddix (wszyscy tutaj nadal sądzą że to Mirven), co poprawi naszą reputację. Teraz musimy udać się pod wieżę mistrza Nordona gdzie umówiliśmy się z Mirven i Gerenem. Jest to jeden z trudniejszych fragmentów gry, ponieważ na razie nie możemy zabrać z sobą Dailii, a samotne przebicie się przez kila przecznic okupowanego przez Drowy miasta będzie nas kosztować sporo zdrowia (mikstur leczniczych). Kiedy w końcu dotrzemy na miejsce, okaże się że wieża czarnoksiężnika legła w gruzach – mimo to musimy wejść do środka i sprawdzić co stało się z Nordonem (i co ważniejsze, z „Naznaczonym”). Wewnątrz przywita nas jeden z Tropicielei Śmierci; dowiemy się od niego że mistrz Nordon zgładził Davinę i odebrał sobie życie gdy wojska Triumwiratu opanowały miasto i otoczyły jego wieżę. „Naznaczony” został zniszczony przez demony służące Arymanowi, a osadzoną w nim „Czarę Śmierci” zabrano do siedziby trzeciego z triumwirów – czarnego smoka Jormunganda. Gdy już sobie pogadamy, tradycyjnie czeka nas rąbanka; mimo wielkiej ilości przeciwników oraz zamieszania jakie wprowadzają rzucane przez nich zaklęcia, nie jest to bardzo trudne wyzwanie, tym bardziej że wspierać nas będą Geren oraz Mirven. Mistrz Nordon i Davina faktycznie nie żyją (Nordon ma przy sobie list pożegnalny który można oddać Gerenowi – ale dopiero po naradzie w pałacu gubernatora), najważniejsze jednak to przeszukać zwłoki Tropicielea Śmierci, i zabrać resztki „Naznaczonego”. Kiedy opuścimy wieżę, trzeba ustalić dalszą strategię działania; ostatecznie Geren zostanie wysłany do pałacu gubernatora gdzie ma zdać relację z przebiegu dotychczasowych wydarzeń i wyjaśnić wszystkim niezorientowanym nieporozumienie z tożsamością Ariar Neddix. Tą ostatnią zająć mają się wspólnie postać gracza i Mirven, z tym że my musimy najpierw udać się do kuźni Telchara – jedynej na wyspie rzemieślnika, mogącego odtworzyć taką broń jak „Naznaczony”. W sklepie okaże się że drzwi do kuźni zostały wyważone, a całe miejsce dokładnie splądrowane. Odkładając tę sprawę na później, udajemy się pod bramę zamku gildii Czarnego Jednorożca, gdzie zgodnie z umową czeka na nas Mirven. Razem wchodzimy do środka; na dziedzińcu wyjdzie do nas Ariar Neddix, która oczywiście nie zechce poddać twierdzy, czeka nas więc walka. Jeżeli najpóźniej podczas rozmowy nie weźmiemy do ręki jakiejś ciężkiej tarczy, to prawdopodobnie zginiemy od pierwszego ciosu drowki; tak naprawdę to niezależnie od

naszego wyposażenia, nie mamy żadnych szans w walce z Ariar. Jedynym rozwiązaniem jest stara dobra ucieczka, i skierowanie uwagi drowów na Mirven. Jeżeli będziemy się nudzić, możemy wywabiać po jednym wojowniku ze świty Ariar, ale nie pchajmy się w największą gęstwę wrogów jeśli nie chcemy zaraz ładować sytuacji i ponownie czytać długiego dialogu. Kiedy będzie już po wszystkim, musimy skierować się do zamku żeby zakończyć sprawę także z nadradcą Amandilem; tu niestety Mirven pozbawi nas swojego towarzystwa, zatem po raz kolejny trzeba będzie liczyć tylko na siebie. Pokonanie asasynów gildii nie jest bardzo trudne (o ile posiadamy dobry ekwipunek), dopiero walka z Amandilem może nam sprawić pewne trudności. Korzystnie dla naszych finansów będzie zajrzeć do skrzyni w gabinecie nadradcy, możemy również zapoznać się tam z ekspertyzą Mistrzynie Gildii ws. próbek przepowiedni odnalezionych przez Amandila. Czas teraz wrócić do pałacu gubernatora, gdzie odbyć ma się narada wszystkich przeciwników Czarnego Triumwiratu. Nasz udział w przepychankach słownych gł. między Afirionem a kanclerzem Noxinusem, będzie znikomy; pomysł odzyskania „Czary Śmierci” z legowiska Jormunganda upadnie wskutek oporów Lunarixa (z którego zdaniem w tej materii wszyscy będą się liczyć), podobnie jak koncepcja wysłania srebrnego smoka do Athkatli z misją sprowadzenia zbrojnej odsieczy drogą morską; zdaniem Mirven, amnijska flota nie zdąży z pomocą przed ostatecznym ciosem ze strony Triumwiratu, przed którym Bizmalia może obronić się tylko własnymi siłami. Ostatecznie staje na tym, że Mirven powierzone zostaje zadanie wzniesienia na równinie za miastem (tzw. „Pola Lokerańskie”) obozu warownego wraz z systemem umocnień polowych, przeznaczonych do przyjęcia drugiego ataku z dala od Bizmalii; Lunarix ma odszukać i sprowadzić z powrotem rozproszone po Laurazji ekspedycje wojskowe, natomiast nasza postać wraz z Dailą wysłana zostanie z poselstwem do kaganatu Ugarith - efemerycznego państewka Orków, którzy w ostatnim szturmie na Bizmalię nie brali udziału, co może wskazywać na jakiś rozdzźwięk między ich wódzami a Triumwiratem. Naszym zadaniem jest przeciągnąć ich na stronę Bizmalii w nadchodzącej bitwie. Nieprędko jednak opuścimy Bizmalię, bo już w dolnym mieście dotrze do nas wiadomość o tym że Telchar ukrywa się w domu uciech madame Alecji. Musimy tam iść, gdyż odtworzenie „Naznaczonego” jest sprawą priorytetową. Na miejscu okaże się że krasnolud boi się opuścić bezpieczną i wygodną kryjówkę gdy na ulicach wciąż spotkać można patrole mrocznych elfów i drakonidów, największym zaś przerażeniem napawa go tzw. „pieszczoch” – monstrualny pająk (jednego już spotkaliśmy w kwaterze Ctchulchu) którego drowy trzymają na dawnej arenie Proximusa, i karmią schwytanymi mieszkańcami Bizmalii. Oczywiście jeśli udowodnimy Telcharowi że ta bestia nie żyje, być może zgodzi się wyruszyć z nami do pałacu gubernatora. Tak też należy uczynić; z truchła „pieszczocha” musimy zabrać gruczoł jadowy, i pokazać Telcharowi. Zła wiadomość jest taka, że teraz trzeba będzie znów rozstać się z Dailą i wyruszyć do pałacu w towarzystwie Telchara (to wszystko dzieje się automatycznie, podczas rozmowy). Niestety, Telchar to nie Daila, tak więc nie tylko nie pomoże nam zbytnio podczas walki, ale też trzeba będzie uważać aby nie zginął, bo to uniemożliwi nam dalszą grę. Krasnolud ma na szczęście aż 10 tys. PŻ, co pozwoli mu przez pewien czas absorbować uwagę wrogów, a nam wykańczać ich sukcesywnie; kiedy PŻ Telchara spadną do niebezpiecznego poziomu, dajmy mu po prostu miksturę

uzdrowienia, a osiągną z powrotem maksymalny poziom. Dla wyjątkowo miernych graczy mam także inne rozwiązanie, nie dające jednak zbyt dużej satysfakcji z rozgrywki: po przekroczeniu bramy górnej Bizmalii klikamy prawym przyciskiem myszy na postaci Telchara, i z okrągłego menu wybieramy polecenie „utrzymuj pozycję”, dzięki czemu krasnolud nie będzie za nami podążał, ale pojawi się przy nas gdy wejdziemy do nowej lokacji. Następnie możemy łyknąć miksturę niewidzialności (są trudne do zdobycia) i spacerkiem przejść do pałacu obok nieprzyjacielskich patroli. W takim przypadku pamiętajmy jednak aby po wejściu do pałacu wydać Telcharowi analogiczne polecenie ponownego podążania za bohaterem, gdyż w przeciwnym razie nie będzie mógł włączyć się do rozmowy z Mirven. Tej metody zdecydowanie jednak nie polecam, i mam nadzieję że nikt nie będzie jej musiał stosować. W pałacu trzeba wrócić do sali narad i rozmówić się z notablami, po czym samotnie już wracamy do burdelu aby zabrać stamtąd Daile (bez niej nie wyjdziemy z miasta, a nawet gdyby było to możliwe, to i tak daleko bez niej byśmy nie zawędrowali). Za murami znajduje się obóz armii oblężniczej – tu lepiej nie wrywać się do przodu, ilość przeciwników w tej lokacji zdecydowanie przewyższa możliwości obronne naszej postaci. Dalej przez puszcę bizmalijską podążamy trzymając się szlaku, do czasu gdy wkroczymy na Pola Lokerańskie. Jest to rozległa i dość nieciekawa lokacja (w przyszłości rozegra się tu bitwa), a z braku drogi i punktów orientacyjnych, łatwo się tu zgubić. Aby przejść dalej, musimy odszukać przełęcz na północnym wschodzie; po drodze powinniśmy minąć smoczy szkielet a potem będzie brzeg jeziora. Gdy już opuścimy Pola Lokerańskie, dalszą drogę wskaże nam znów trakt. Wkrótce wejdziemy na obszar tzw. „Rozdroża Kadath” – teraz nie możemy się już cofnąć, ponieważ minęliśmy bramę, magicznie zapieczętowaną przez Jodoka – nadwornego szamana kagana Artabanosa, przywódcy orków. Dowiemy się tego od jednego z orków (już nie pamiętam wszystkich tych tatarskich imion) który wyjdzie nas powitać, polecając byśmy udali się przed oblicze dostojnego Artabanosa. Usłyszymy również że Jodok nie jest orkiem lecz człowiekiem – wędrownym czarodziejem który zjawił się w obozie Artabanosa tuż przed wojną Triumwiratu z Bizmalią, i to on przekonał Artabanosa do zerwania zależności od Jormunganda i zaniechania udziału w ataku na wielkie miasto. Niezłym pomysłem będzie zatem odwiedzenie owego Jodoka jeszcze przed wizytą w namiocie Artabanosa; najpierw jednak musimy dotrzeć do obozowiska, a droga tam jest jeszcze dość daleka, w dodatku orkowie mają za nic immunitet dyplomatyczny, i wielokrotnie trzeba będzie z nimi walczyć (spokój dadzą nam dopiero gdy wejdziemy do ich głównego obozu). W obozowisku należy pójść najpierw do chaty Jodoka; nie jest to konieczne, ale dzięki temu wszystko lepiej zrozumiemy. Na miejscu okaże się że „Jodok” to tak naprawdę Kirian, który w Bizmalii upozorował własną śmierć, a następnie w ogóle opuścił miasto i trafił tutaj, gdzie udało mu się zyskać pozycję i zaufanie kagana. Kirian nakłania nas abyśmy nie wyjaśniali Arabanosowi zamieszania związanego z tożsamością Mirven (Ariar Neddix pozostając pod postacią Mirven przeprowadziła na czele bizmalijskich wojsk kilka brutalnych kampanii karnych przeciw orkom), ponieważ kagan i tak nic z tego nie rozumie, a sami orkowie jako wielbielecy przemocy chętniej podporządkują się Mirven - krwawej pacyfikatorce, niż Mirven – wrażliwej paladynie. Zresztą, Kirian jako doradca Artabanosa będzie obecny podczas negocjacji, i

pomoże nam w razie potrzeby. Jeżeli na początku pierwszego rozdziału zdobyliśmy „broszę z Ugarith”, możemy ją pokazać Artabanosowi co ułatwi nam rozmowy; jeśli nie, trzeba będzie użyć argumentu siły. Ostatecznie uzyskamy pomoc zbrojną orków w zamian za obietnicę nawiązania stosunków handlowych; teraz czas wrócić na Pola Lokerańskie i zdać lordowi Salianowi relację z przebiegu naszej misji (Artabanos da nam magiczny amulet, dzięki któremu zniszczymy bramę na Rozdrożu Kadath). Na równinie tymczasem wybudowano już obóz warowny; Mirven, Afirion i Salian rezydują w baraku. Tym razem, wykorzystując nieobecność Lunarixa i przy wsparciu Afiriona, będziemy mogli przeforsować pomysł wyprawy do leża Jormunganda. Od Afiriona dostaniemy magiczny kamień który posłuży nam do otwarcia północnej bramy na Rozdrożu Kadath, ale zanim tam pójdziemy można jeszcze uzupełnić zapas lekarstw i tym podobnych rzeczy u Ulfa (jest w obozie). Jeśli jesteśmy ciekawi, możemy spytać go wreszcie o imię jego córki, ale jeśli użyjemy tego imienia w rozmowie z nią, żadne z nich nie będzie już chciało z nami rozmawiać (to jednak może nie być nam już potrzebne). I jeszcze jedno: odradzam oszukiwanie Mirven w sprawie wyjaśnień jakich rzekomo udzieliliśmy Artabanosowi co do jej udziału w wyprawach zbrojnych przeciw orkom; może nas to słono kosztować, choć z drugiej strony Mirven z wdzięczności podaruje nam potężny magiczny pierścień, a my i tak możemy ją potem przeprosić za oszustwo, odzyskując część utraconych PD. Tak czy owak, wyruszymy teraz na północ szlakiem z rozdroża Kadath, w stronę siedziby Czarne Smoka. Po drodze spróbuje nas zatrzymać Kentigern – zły brat Dailii (to zakończenie jej wątku osobistego – jest banalny, więc nie uznałem za potrzebne go opisywać) który uroił sobie zająć wakacje po Nohodaresie, w związku z czym teraz trzeba go będzie zabić. Nie zepsuje to naszych stosunków z Dailią – jej związki z bratem i dawnym życiem, należą już definitywnie do przeszłości. Idąc dalej napotkamy całą masę gadzich pomiotów Jormunganda, ale nie powinny one stanowić dla nas większego problemu. W ostatnim pomieszczeniu Smoczej Góry, tzw. Wielkiej Rozpadlinie czeka nas walka ze Slithnar – prawą ręką Czarne Smoka. Gdy ją pokonamy musimy zabrać jej serce, które otworzy nam ostatnią bramę zamykającą dostęp do legowiska Czarne Smoka (później też nam się ono przyda, więc na razie go nie wyrzucamy). Walka z samym Jormungandem była kiedyś jedną z najtrudniejszych w całej grze, jednakże po modyfikacji i dodaniu Dailii, stała się wręcz nieprzyzwoicie łatwa. Jedyny problem polega na tym, że ani nasza postać, ani Daila nie będą w stanie poważnie zranić Czarne Smoka, dlatego trzeba poczekać na pojawienie się Lunarixa, który będzie mógł zabić Jormunganda. Pamiętajmy jednak, że nasz srebrny smok jest słabszy, jeśli więc pójdzie z Jormungandem na wymianę ciosów, może się to źle skończyć dla wszystkich. Aby tego uniknąć, musimy cały czas absorbować uwagę Czarne Smoka, a w razie potrzeby podleczyć Lunarixa. Gdy już uporamy się z Jormungandem, musimy zabrać z jego truchła „Czarę Śmierci”, a przy okazji nie zaszkodzi też splądrować jego skarbcza. Od Lunarixa natomiast otrzymamy sporo niezbyt pomyslnych wieści: podczas naszej nieobecności, w obozie na Lokerańskich Polach pojawili się wysłannicy abraithii de Nothar, rzekomo gotowej rozpocząć rozmowy rozejmowe pod warunkiem iż toczyć się one będą na neutralnym gruncie. Lord Salian wbrew radom Mirven, Afiriona i nawet kagana Artabanosa który już wtedy znajdował się w obozie, wyruszył na

rozmowy z Abrithią w towarzystwie zaledwie kilkunastu rycerzy – cały ten poczet został wymordowany przez Mrocznych Elfów, ocalał jedynie Elodan, któremu Abrithia odrąbała prawą dłoń, i tak okaleczonego odesłała do bizmalijskiego obozu z wieścią o losie ich przywódcy. Początkowo chciano od razu uderzyć na wroga i pomścić haniebną śmierć namiestnika, Mirven rozumiała jednak iż tak właśnie wyglądał plan Abrithii – sprowokować przeważające liczebnie wojska Bizmalii do przedwczesnego opuszczenia umocnionych pozycji, wciągnąć je w wąskie przełęcz i zniszczyć. Gdy elfka odmówiła rozpoczęcia ofensywy, Afirion wraz z grupką oficerów usiłował przechwycić dowodzenie, i tylko dzięki poparciu orków Aratbanosa Mirven zdołała utrzymać władzę (przed opuszczeniem obozu, Salian przekazał jej także cywilne uprawnienia gubernatora). Obecnie w każdej chwili należy spodziewać się nadejścia armii Podmroku i rozpoczęcia bitwy, dlatego musimy jak najszybciej wracać do obozu – wsiadamy na grzbiet Lunarixa, i wyruszamy w drogę powrotną na Lokerańskie Pola.

VOL.4

Lądujemy na szczycie tarasowego wzgórza do którego przylega bizmalijski obóz. Na dole bitwa nie tylko już się rozpoczęła, ale jej decydująca faza zdążyła się zakończyć – główne siły Drowów zostały rozgromione, a na polu bitwy walczą już tylko odosobnione grupy niedobitków (wystarczy żeby sprawić nam kłopot – w tym rozdziale siła i umiejętności wrogów zostały celowo zwiększone, ponieważ testy ujawniły iż rozgrywka przy całkowitej dysproporcji pomiędzy dobrze wyekwipowanym graczem a jego przeciwnikami, czyni rozgrywkę zbyt nudną). Nasze pierwsze zadanie będzie polegało na dotarciu do obozu i porozmawianiu z Artabanosem; możemy także pomówić z Vanessą lub Kirianem jeśli tylko uda nam się ich odnaleźć na polu bitwy, Artabanosa jednak łatwiej jest zlokalizować, a przy okazji można sprezentować mu czarne serce Slithnar, za co otrzymamy trochę pieniędzy (tego nigdy za dużo), oraz całkiem sporo bezcennych punktów doświadczenia. Artabanos poinformuje nas, że Mirven i Afirion niezależnie od siebie wyruszyli w pościg za uciekającą z pola bitwy Abrithią de Nothar. Musimy ich dogonić, a że na polu bitwy wciąż włości się mnóstwo maruderów z pobitej armii Podmroku, zadanie nie będzie łatwe. Abrithia ucieka wschodnim szlakiem, więc i my musimy podążyć tą trasą. Po opuszczeniu Lokerańskich Pól nikt nie będzie nas już atakować, a właściwą drogę wskaże nam szlak trupów pozostawionych przez Mirven. Kiedy dotrzemy do Rozdroża Kadath, z mgły wyłoni się nagle Afirion, od którego dowiemy się że nieopodal doszło chyba do decydującej walki, trzeba się więc pośpieszyć. Udajmy się teraz w ślad za czarnoksiężnikiem; zatrzyma się on w miejscu pojedynku pomiędzy Abrithia a Mirven, zakończonym nieoczekiwaną porażką tej ostatniej. Abrithia powita nas dość uprzejmie, uważając naszą postać za potencjalnie jedyne go godnego siebie przeciwnika. Nie będziemy jednak teraz z nią walczyć. Na pojedynek drowka zaprosi nas do swego podziemnego pałacu, gdzie mamy stawić się samotnie – w zamian Abrithia obiecuje zdradzić nam miejsce pierwszego objawienia się fizycznego wcielenia

Arymana na Laurazji. Po rzuceniu nam tego wyzwania Abrithia wypowiada zaklęcie i znika, my zaś możemy porozmawiać w końcu z Mirven, która nie została nawet ranna, choć przegrana walka odebrała jej całą pewność siebie. Elfia paladynka jest zdecydowanie przeciwna temu abyśmy przyjęli wyzwanie Abrithii; jej zdaniem jest to wybieg mający na celu zwabienie nas w zasadzkę podobną do tej, w której zginął lord Salian. Odkładając podjęcie ostatecznej decyzji na potem, Mirven wraca do obozu prosząc nas o stawienie się w baraku sztabowym gdy tylko będziemy w stanie. Na razie musimy rozmówić się z Afirionem; mag po śmierci jedynego przyjaciela znajduje się na moralnym rozdrożu, i od tego co mu teraz powiemy zależeć będzie jego dalszy los; póki co, rozstaniemy się z nim bez konsekwencji. Po powrocie do baraku czeka nas dłuższa rozmowa z Mirven, która nadal nie chce się zgodzić na naszą wyprawę do Podmroku. Ostatecznie trzeba będzie w walce dowieść jej naszej gotowości; Mirven jest w tym tak biegła, że wystarczy lekko ją zadrasnąć – więcej i tak nie zdołamy osiągnąć. Po tym krótkim pokazie Elfka w końcu pobłogosławi naszej ekspedycji, wręczy nam także magiczny pierścień, dzięki któremu będzie można wrócić do niej z dowolnie odległego punktu na wyspie – w praktyce posłuży nam on do wydostania się z pałacu Abrithii, wcześniej nie ma sensu z niego korzystać. W wyprawie po dawnym towarzyszyć nam będzie Daila, jedynie do rozstrzygającej walki przyjdzie nam stawać w pojedynkę. Nie tylko z tego względu warto przed wyruszeniem uzupełnić zapas mikstur leczniczych; w tym rozdziale Daila nie będzie nas uzdrawiać na zawołanie tak jak dotychczas, a jedynie w 35% przypadków gdy o to poprosimy.



Do siedziby Abrithii dotrzemy wychodząc przez zamkniętą bramę z obozowiska orków (tam, dokąd posłowaliśmy w poprzednim rozdziale), najpierw jednak trzeba pomówić z Artabanosem i wyciągnąć od niego hasło, które potem podamy strażnikowi (nie będę go tu przytaczać; w każdym razie jest dopasowane do poziomu umysłowego tego kto je układał). Przed podaniem tego hasła strażnikowi lepiej zrobić quicksave, na wypadek gdyby coś poszło źle; błąd w tym momencie, może nam uniemożliwić dalszą rozgrywkę.

Droga na północ nie zaskoczy nas niczym nowym, nie będę jej zatem szczegółowo opisywać. Kiedy zostaniemy skierowani przez szejka Anuszirwana do podziemnego labiryntu, może być trudno odnaleźć wejście do niego – znajduje się ono w zboczu na krawędzi przepaści, poniżej poziomu gruntu (można dostać się tam schodami). Miejsce to znajdziemy na prawo od zwalonego mostu do Madinat al - Ahmar. Sam labirynt jest dość nudny(mimo że włożyłem w niego sporo pracy) ponieważ głównym przeciwnikiem tutaj będą mumie, a nasza nadgorliwa towarzyszka niszczy zaklęciami wszystkich nieumarłych zanim zdążymy się z nimi zabawić. W

labiryntcie czai się jednak pewna groźna pułapka: w jednej z sal znajdziemy śpiącego smoka – jest raczej przyjazny i chętnie udzieli nam rady, ale jeśli będziemy mieć na sobie (lub w ogóle w ekwipunku) zbroję z łusek Lunarixa, zostaniemy zaatakowani, a tego przeciwnika nie można pokonać (zawsze można jednak odłożyć tę zbroję przed rozmową, i zabrać po jej zakończeniu).

Po dotarciu do lokacji pt. „Rozlewiska białej Salmarien”, musimy podjąć decyzję co do dalszej drogi. Do Podmroku możemy dostać się stąd skrótem z „kotliny wiecznego ognia” (na lewo) lub dłuższą drogą przez ruiny Erin Galain (prosto). Skorzystanie ze skrótu wymagać będzie odpowiedzi na 10 bardzo szczegółowych pytań z zakresu sagi Baldur’s Gate, zatem ktoś kto nie przechodził tej gry 12 razy (tak jak ja), może mieć z tym kłopoty. Druga droga jest jednak dłuższa i zdecydowanie trudniejsza: do Podmroku prowadzą jedne drzwi w trzypoziomowej twierdzy Erin Galain, ale odnalezienie tych właściwych to kwestia ogromnego szczęścia. Erin Galain jest irytującym labiryntem w którym można błąkać się przez tydzień, i zupełnie zniechęcić do tej gry; nie znajdziemy tam skarbów, jest za to cała masa upiórów które mogą nas bez trudu rozszarpać, tym bardziej że są odporne na zaklęcie odpędzania. Lokacja ta przypomina trochę drugi poziom Twierdzy Strażnika z „Tronu Bhaala”: tutaj ponowne wejście w drzwi przez które przed chwilą przeszliśmy nie cofnie nas tam skąd przybywamy, lecz przeniesie w zupełnie inne miejsce na obszarze twierdzy. Tak można błądzić w nieskończoność - co gorsza, przeniesienie w inne miejsce tej samej lokacji spowoduje iż zostaniemy rozdzieleni z naszą towarzyszką, i w razie ataku upiórów będziemy zdani wyłącznie na własne siły (Daila pojawi się przy nas dopiero gdy wkroczymy na nowy obszar, lub jeśli zdołamy się do niej przebić).

Szlak alternatywny strzeżony jest przez czerwonego smoka, Fafnira; oczywiście można z nim walczyć, ale znacznie ciekawsze jest wymuszenie na nim otwarcia nam drogi dobrowolnie. Aby to osiągnąć, musimy po wejściu na obszar „kotlina wiecznego ognia” skierować się przed mostem na lewo, i odnaleźć małą kotlinkę w skałach; znajdziemy tam mnóstwo chochlików, oraz Simorga – małego baśniowego smoka. Ten opowie nam o możliwych drogach do Podmroku, a jeśli zgodzimy się wykonać dla niego pewne zadanie, w zamian otrzymamy informacje na temat słabostki Fafnira, dzięki której skłonimy go do przepuszczenia nas przez strzeżoną bramę. Zadanie od Simorga polegać będzie na uwolnieniu jednego z chochlików, schwytanego przez wiedźmę. Je chatkę znajdziemy w lokacji „ponura polana” na północ od „rozlewisk Białej Salmarien” – wiedźmę trzeba ukatrupić i przeszukać jej zwłoki. Chochlik znajduje się w zapieczętowanej butelce, którą musimy oddać Simorgowi; w nagrodę zostaniemy poinformowani że Fafnir uwielbia zagadki, więc możemy zagrać z nim o prawo do przejścia. Trzeba będzie poprawnie odpowiedzieć na 10 pytań; na wszelki wypadek podaję tu kolejne poprawne odpowiedzi: 1(Kara –Tur), 2(Ulraunt), 3(Busya), 4(Bane, Myrkuł, Bhaal), 5(Przez dziesięć), 6(Pastor Lloyd), 7(Marie), 8(Galante), 9(Rycerze Tarczy), 10(Dermin).

Zaraz po dotarciu do Podmroku spotkamy Afiriona, który na własną rękę chce zemścić się na Abrithii za śmierć Saliana van Torna. Spotkanie z nim może przybrać dwojaki charakter: jeżeli poprzednim razem nie uwierzyliśmy w jego moralną przemianę i stwierdziliśmy że bez względu na wojenne zasługi jest on nadal zbrodniarzem, zostaniemy zaatakowani i trzeba będzie go zabić. Jeżeli jednak podczas rozmowy na Rozdrożu Kadath odpuściliśmy mu winy, teraz zrezygnuje on ze swej misji a nam przekaże magiczny płaszcz, przydatny w walce z Abrithią (przedmiot ten ma jednak sporo wad – sami musimy zdecydować czy go założyć. Jeżeli posiadamy już „Smoczy Płaszcz” od Telchara, to „Peleryna Zbroi” Afiriona raczej nam się nie przyda). Po spotkaniu z Afirionem musimy dostać się do obozu Drowów (na prawo, za mostem) i wejść do pałacu Abrithii (na szczycie wzgórza). Tu właściwie powinniśmy rozstać się z Dailą, ale ponieważ w pałacu mogłoby być ciężko samotnej postaci, moment ten został przesunięty do chwili kiedy staniemy u wrót sali tronowej Jej Wysokości. Walka z ostatnią z Triumwirów jest najtrudniejszym pojedynkiem w grze, lepiej więc dobrze się do niej przygotować i zaopatrzyć (warto też zrobić quicksave już w trakcie walki, bo można niespodziewanie zginąć po jakimś ciosie specjalnym). Jedyńm słabym punktem Abrithii jest to że bardzo wolno się porusza, co daje naszej postaci szansę na oderwanie się od niej i spokojne tyknięcie mikstury. Abrithii nie dobijamy; kiedy będzie już wyczerpana walką padnie na kolana, i będzie można z nią po raz ostatni porozmawiać (potem sama umrze). Drowka zdradzi nam, że Aryman opanuje ciało jednego z bizmalijskich patrycjusza – kapitana straży miejskiej, Sigmara Sigurdsona (mieliśmy okazję poznać go prowadząc śledztwa w Bizmalii). Teraz musimy użyć mocy pierścienia otrzymanego od Mirven przed wyprawą (przed użyciem trzeba założyć go na palec), co przeniesie nas z powrotem do baraku sztabowego w obozie wojskowym na Lokerańskich Polach. Tutaj dowiemy się, że Telchar pracuje w Bizmalii nad odtworzeniem „Naznaczonego”, a są z nim także Geren i Daila – wszystkim im grozi śmiertelne niebezpieczeństwo, jeżeli Aryman przejął już kontrolę nad ciałem swego nosiciela, musimy zatem czym prędzej wrócić do stolicy i zgładzić Sigmara. Mirven przyłącza się do nas, i razem wędrujemy do Bizmalii; w pobliżu miasta zaczynają nas nękać demony, co stanowi niepomyślną wróżbę. W Bizmalii sytuacja okazuje się jeszcze gorsza niż podczas oblężenia: miasto zostało opanowane przez sługi Arymana, co oznacza że zły Bóg już się przebudził. Tak jak można się było spodziewać, kuźnia została zaatakowana i splądrowana, a żołnierze przydzieleni do jej ochrony, zabici. Zginęli także Telchar oraz Geren, Daila natomiast jest ciężko ranna, a jej zbroja i miecz zostały zniszczone w walce z jakimś nowym typem demonów o lustrzanych obliczach (później okaże się że byli to dawni żołnierze Sigmara, zniewoleni i przemienieni przez Arymana). Daila twierdzi że „Naznaczony” został ponownie przechwycony przez wroga i już go nie odzyskamy, co oznacza iż nigdy nie uda się unicestwić Arymana. Mirven jednak w dalszym ciągu chce iść do pałacu (chodzi o dawny pałac gubernatora, gdzie do niedawna stacjonował oddział Sigmara, i gdzie najprawdopodobniej przebywa teraz sam Aryman) i stoczyć walkę ze „Złym”, ponieważ wierzy że zgładzenie jego śmiertelnego awatara osłabi bestię i przynajmniej na pewien czas zmusi ją do wycofania się z pierwszej sfery materialnej. Nasza postać oczywiście będzie towarzyszyć elfce, Dailę natomiast zostawiamy tam gdzie jest, ponieważ jest teraz zbyt słaba by nam pomóc. Po

drodze natomiast, do potyczki jaka rozegra się na promenadzie włączy się niespodziewanie Lunarix, pomagając nam odeprzeć hordy demonów. W końcu wchodzimy do pałacu (zarówno tu, jak i przy bramach miejskich, wrota zawsze otwiera Mirven), gdzie czeka na nas Aryman w otoczeniu swych nowych strażników. Po bezowocnych próbach przeciągnięcia nas na swoją stronę Mroczny Pan dematerializuje się, uprzednio polecając nam abyśmy udali się do dawnego gabinetu namiestnika Nohodaresa i spojrzeli w stojące tam zwierciadło, co powinno przenieść nas do Otchłani - tam stoczymy ostateczną walkę. Na razie trzeba jednak pokonać demonicznych rycerzy o lustrzanych twarzach (ich siły i umiejętności bojowe są dość zróżnicowane). Gdy już się z nimi uporamy, ruszamy do komnat Nohodaresa i postępujemy zgodnie ze wskazówkami Arymana, mimo iż jest to bilet w jedną stronę – jeśli nawet zdołamy pokonać złego Boga, nigdy już nie opuścimy Otchłani.

Na miejscu po raz drugi spotykamy Arymana, i tym razem można mu już dokopać, z tym że pod koniec znów się ulotni i aby go wykończyć trzeba udać się do ołtarza w wewnętrznym sanktuarium. Tam ciało Sigmara umiera, a w jego miejscu pojawia się naturalna postać Arymana (pełna klasyka: rogi, kopyta, widły...), i dopiero teraz następuje finałowa walka. Musimy uważać na dwie rzeczy: po pierwsze nie możemy pozwolić aby Aryman zabrał się za naszą postać, bo nie damy mu rady; musimy schować się za plecami Mirven, gdyż tylko ona jest w stanie pokonać Arymana. Drugie niebezpieczeństwo wiąże się z tym, że na wezwanie Arymana co jakiś czas przybywać będą jego sługi, co nie tylko stanowi dla nas bezpośrednie zagrożenie, ale może także zaabsorbować uwagę Mirven która w takim przypadku przerwie walkę z Arymanem (a wtedy on znowu rzuci się na nas, i zapewne trzeba będzie wczytywać zapis awaryjny). Gdy nasze heroiczne zmagania zostaną uwieńczone sukcesem, należy przeszukać truchło Arymana i zabrać „Czarę Śmierci”; następnie możemy porozmawiać z Mirven. Elfia paladynka zaoferuje nam dwa wyjścia z przykłej sytuacji w jakiej się znaleźliśmy: możemy postąpić szlachetnie, zachowując „Czarę Śmierci” w całości, co na trwale osłabi Arymana, po czym wypić truciznę i umrzeć (tu następuje koniec gry), albo też zniszczyć przeklęty klejnot co prawdopodobnie doprowadzi do unicestwienia sfery w której utkwiliśmy – to uwolni nas, ale jednocześnie wyzwoli także zamkniętą w „Czarze Śmierci” część duszy Arymana, dzięki czemu odzyska on pełnię sił. Oczywiście lepiej wybrać to drugie rozwiązanie. Potem następuje ostatnia scena, w której Mirven, Lunarix oraz kilka innych kluczowych postaci żegna nas w porcie przed wypłynięciem do Wrót Baldura (Daila jest już zdrowa, i odpływa razem z nami).



Dodatki edycyjne

Z myślą o graczach z aspiracjami twórczymi, do kampanii dołączone zostały dwa przydatne elementy. Pierwszym z nich jest moduł „baza do edycji”, korzystający z dołączonego HakPaka „*Auxilliaris.Hak*”, i posiadający pełną opisaną paletę nowych elementów scenograficznych (zwykle trzeba samemu ją układać i opisywać, co zajmuje kilka dni). Można wykorzystać ten moduł do stworzenia nowej, własnej przygody - wystarczy zmienić jego nazwę. Drugim elementem przeznaczonym dla autorów nowych modułów, jest dokument „Skrypty NWN”, zawierający praktycznie wszystkie skrypty z których korzystałem podczas tworzenia „Czarnego Triumwiratu”. Nie jest to pełne kompendium w tym zakresie, a niektóre z zawartych tam skryptów zostały przekopiiowane z innych modułów i nie do końca rozumiem ich działanie – niemniej wszystko działa zgodnie z zamieszczonymi opisami. Plik jest w formacie PDF, ponieważ wszędzie da się to odtworzyć, i można z niego kopiować (bardzo wygodnie jest podczas edycji modułu trzymać taki dokument na pasku, i w razie potrzeby stworzenia skryptu po prostu skopiować ten który nas interesuje a potem tylko wstawić indywidualne etykiety).



Bizmalia – dolne miasto



1 –statek z Sewan

2 – arena gladiatorów

3 – dom Proximusa

4 – kapitanat portu

5 – warownia Zhentarimów

6 – dom Anastazji

7 – oberża „pod Leniwym Łososiem”

8 – brama lokerańska

9 – wejście do kanałów

10 – dom publiczny „Wielkie melony”

11 – warzelnia mikstur

12 – centrum gier liczbowych

13 – brama do górnego miasta

Bizmalia – górne miasto



- | | | |
|--|---------------------------------------|---------------------------|
| 1 – brama do dolnego miasta | 10 – zakład jubilerski „U Saurona” | 19 – świątynia Lathandera |
| 2 – delegatura kompanii handlowej „Siedem stołc” | 11 – koszary straży miejskiej | 20 – kryjówka Sharn |
| 3 – kuźnia Telchara | 12 – dom Rogana | |
| 4 – brama cmentarna | 13 – gospoda „Trzy świńskie nóżki” | |
| 5 – dom bankowy Kramera | 14 – zamek gildii Czarnego Jednorożca | |
| 6 – wieża mistrza Nordona | 15 – pracownia Apolinariusza | |
| 7 – wejście do kanałów | 16 – biblioteka miejska | |
| 8 – brama do zachodnich przedmieść | 17 – pałac gubernatora | |
| 9 – rynek główny | 18 – dom Gunnara | |

Bizmalia – zachodnie przedmieścia



1 - brama miejska

2 - Palazzo Enrico (posiadłość lady Walerii van Stratten)

3 - ratusz miejski

4 – świątynia Ilmatera

5 – wieża Ionhara

6 – świątynia Lathandera

7 – oberża „Biały delfin”

8 – kuźnia Aratila

9 – rejon cwaniaczka

10 – brama do górnego miasta



