

Baldur's Gate II: Cienie Amn

Opis przedmiotów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Baldur's Gate II Shadows of Amn Lista Przedmiotów

autor: Tomasz „Switcher” Pyziół

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

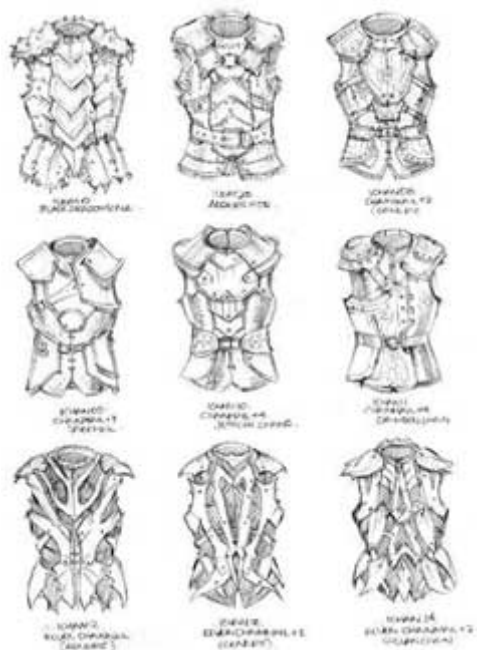
Wstęp	3
Sztylety	4
Miecze krótkie	8
Miecze długie	10
Miecze Półtoraręczne	16
Miecze oburęczne	18
Katany	24
Sejmitary / Wakizashi / Ninja-To	25
Maczugi	28
Wiekirery	29
Cep bojowy / Morgensztern	32
Kije	35
Berła	41
Młoty bojowe	43
Topory	45
Halabardy	49
Włócznie	52
Proce	54
Łuki	55
Kusze	59
Zbroje skórzane	61
Kolczugi	64
Zbroje płytowe	67
Szaty Maga	70
Hełmy	72
Tarcze	75
Bransolety / Rękawice	78
Buty	81
Pasy	83
Płaszcz	84
Pierścienie	86
Naszyjniki	91
Ekwipunek podręczny	94
Wyposażenie NPC	99
Przedmioty Drowów	104
Mikstury	106

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Wstęp



Znajdziecie tutaj opis wszystkich wartych uwagi magicznych przedmiotów dostępnych w Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Lista podzielona została na części ze względu na kategorię przedmiotów. Bronie podzielone są na klasy specjalizacji według umiejętności posługiwania się nimi, zbroje na rodzaje materiału z jakiego są wykonane, co związane jest z możliwością używania ich przez odpowiednie klasy postaci. Pozostały ekwipunek opisany został według kategorii przedmiotów: tarcze, hełmy, rękawice, buty, płaszcze, pierścienie i naszyjniki.

Osobno znajduje się lista rzeczy, które możemy umieścić w miejscu na przedmioty podręczne, mogąc używać ich później z paska narzędzi.

Opisane przedmioty można znaleźć w grze najczęściej w skrzyniach lub ukrytych schowkach, albo dostać w nagrodę za wykonanie zadania czy znaleźć przy pokonanych przeciwnikach. Jednak całkiem dużo ciekawych przedmiotów można po prostu kupić w sklepach jeżeli ma się wystarczającą ilość złota. Najlepiej zaopatrzone sklepy znajdują się na Promenadzie Waukeen, w Gospodzie Miedziany Diadem w Slumsach, w

Targowie oraz w Podmroku. Po zainstalowaniu dodatkowego CD pojawia się dwóch nowych sprzedawców na Promenadzie Waukeen oraz w Gospodzie Miedziany Diadem w Slumsach sprzedających ciekawe przedmioty ze światów Baldur's Gate, Planescape: Torment i Icewind Dale.

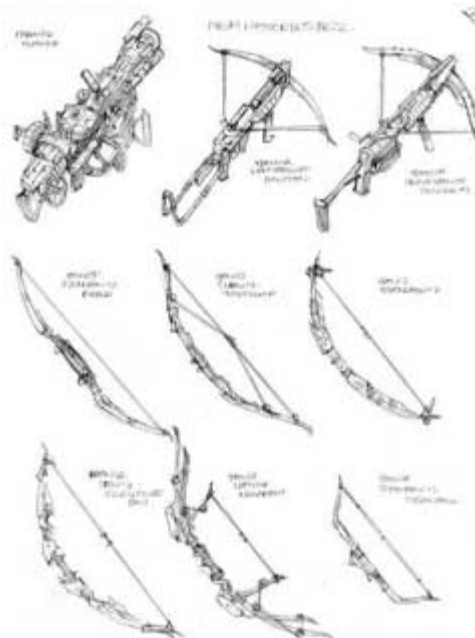
Niektóre z tych przedmiotów, z reguły najmocniejsze, są artefaktami, które można wykuć z jednej lub kilku części u krasnoludzkiego kowala w Dokach.

Często postaci NPC, które możemy przyłączyć do drużyny posiadają swoje własne, często całkiem dobre wyposażenie, którego w dodatku nie może używać nikt inny. Warto zapoznać się z tą listą aby wiedzieć czym dysponują postaci zanim je jeszcze przyłączymy.





W Podmroku napotkamy bardzo dobre magiczne wyposażenie drowów, którego niestety nie można wynieść na powierzchnię ale może nam się przydać podczas pobytu wśród mrocznych elfów.




Dodatkowo dołączona jest lista mikstur, która ułatwi wam zorientowanie się jaką dodatkową mocą można dysponować podczas walk i niebezpiecznych podróży. Na pewno warto zaopatrzyć się wcześniej w niektóre z nich, bo mogą nam nawet uratować życie.




Znajomość przedmiotów przyda się zarówno tym, którzy dopiero zaczynają grę, dzięki czemu łatwiej będą mogli zdecydować jaką klasą postaci rozpoczną grę, oraz tym którzy już grają lub nawet ukończyli grę, gdyż mogą sprawdzić jakie przedmioty uszły ich uwagi.





Sztylety

	<p>Sztylet +2: 'Serce Golema'</p> <p>Nie istnieją żadne zapiski dotyczące tego, kto wykonał tę broń, choć wzmianki dotyczące jej użycia przez złodziei i morderców sięgają bardzo dawno. Sczerniałe ostrze sztyletu zostało podobno wykute z tajemnych metali żelaznego golema, nadając tej broni wygląd równie mroczny jak jej przeszłość.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +2 TraK0: +2 Opóźnienie: 0 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet +2, Długi Kieł: 'Grabarz'</p> <p>Sztylet ten został odnaleziony stosunkowo niedawno przez poszukiwaczy przygód z południa i jego własności przez kilka lat pozostawały nieznane. W końcu jednak magiczne księgi ujawniły jego długą historię jako narzędzia wszelkiej maści zabójców. Został on wtedy nazwany "Grabarzem". Wkrótce potem został skradziony.</p> <p>Obrażenia: 1K6 +2 TraK0: +2 Typ obrażeń: klute Opóźnienie: 0 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Srebrny sztylet: 'Zguba likantropów'</p> <p>Ten sztylet daje premię +4, gdy jest użyty przeciwko likantropom. Wykuła go elfia łowczyni Dynala Złotoręka, która chciała wybawić swoją ojczyznę od szakalołaków. Została zabita przez plemię orków w Szarych Szczytach, gdy tropiła przywódcę szakalołaków.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +2, +2 przeciw likantropom Typ obrażeń: klute Opóźnienie: 2 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczny Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet - Pożeracz Dusz</p> <p>Ten sztylet ciąży w twojej dłoni i sprawia wrażenie gorącego. Sam fakt, iż posiadasz go przy sobie budzi w tobie nieokreślony niepokój. Brylant osadzony w rękojeści świeci jakby wewnętrznym światłem jakiegoś rodzaju, jednak nie masz pojęcia, w jaki sposób kamień może być tak rozświetlony, a jednocześnie mieć w swym wnętrzu tak głęboką czerń.</p>

	<p>Obrażenia: 1K4 Typ obrażeń: klute Opóźnienie: 2 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet Bumerang +2</p> <p>Fullen Przędzarcz Wełny, ambitny niziołek z dobrej rodziny, opuścił dom by spędzić kilka lat na poszukiwaniu przygód. Podczas swoich podróży zdarzyło mu się mieszkać z rodziną krasnoludzkich płatnerzy. Będąc zafascynowanym ich toporkami, które zawsze wracały do ręki właściciela, Fullen zapragnął zrobić sztylet o tej samej właściwości. Z pomocą jego krasnoludzkich przyjaciół udało mu się stworzyć kilka słynnych sztyletów bumerangów Fullena.</p> <p>Obrażenia: 2K4 +2 TraK0: +2 Typ obrażeń: pocisk (klute) Specjalne: Powraca do ręki właściciela. Opóźnienie: 1 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet do rzucania +3: Ognisty kiel</p> <p>Ten sztylet jest obdarzony magicznym ogniem i prawdopodobnie został zrobiony z zęba czerwonego smoka. Opowieści z tawern sugerują, że ta bestia wciąż żyje, a jej gniew podsyca zaklęcie broni. Historia fantastyczna, ale logiczna. Powiadają także, że sztylet powraca do rzucającego "jakby na skrzydłach".</p> <p>Obrażenia: 2K4 +3, 1K2 od ognia TraK0: +3 Typ obrażeń: pocisk (klute) Specjalne: Wraca do ręki właściciela. Opóźnienie: 1 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan Lokalizacja: Podmrok – Ust Natha</p>
	<p>Kolec chochlika +3</p> <p>Kolec chochlika wygląda na zabawkę, z uwagi na piękno i delikatność wykonania ostrza i rękojeści. Ale gdy się go dobędzie i wypowie słowo rozkaz 'Śpij', mały sztylet mieni się niebieską poświata. Po trafieniu przeciwnika Kolec chochlika wpuszcza fale potężnej</p>

	<p>magii, zdolnej wywołać głęboki sen. Legenda mówi, że starożytny rycerz duszek Alfonso Szlachetny dzierżył Kolec chochlika nie jako sztylet, ale jako miecz oburęczny.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +3</p> <p>TraK0: +3</p> <p>Typ obrażeń: kłute</p> <p>Specjalne: Cel musi wykonać rzut obronny przeciwko truciznie albo zaśnie na 2 rundy</p> <p>Opóźnienie: 0</p> <p>Rodzaj biegłości: sztylet</p> <p>Typ broni: 1-ręczna</p> <p>Wymagana siła: 3</p> <p>Nie może używać: Kapłan</p> <p>Lokalizacja: Więzienie w Innym Wymiarze</p>
	<p>Sztylet +4: 'Kościana Klinga'</p> <p>Ten na pozór prosty sztylet ma stalowe ostrze oraz kościaną rękojeść, i jest niezwykle potężną bronią. Został wykuty wieki temu przez nieszczęsnego kowala duergara, rękojeść jest wykonana z zęba czarnego smoka, a ostrze zostało zahartowane we krwi swego twórcy. Nie wiadomo w jaki sposób mógł znaleźć się w twoim posiadaniu.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +4</p> <p>TraK0: +4</p> <p>Typ obrażeń: kłute</p> <p>Opóźnienie: 0</p> <p>Rodzaj biegłości: sztylet</p> <p>Typ broni: 1-ręczna</p> <p>Wymagana siła: 3</p> <p>Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Zatruty sztylet do rzucania</p> <p>Typowy sztylet do rzucania posiada ostro zakończone, przeważnie obusieczne ostrze, w przeciwieństwie do noża, który jest jednosieczny i nieco od niego krótszy. Rękojeść, inaczej niż w zwyczajnym sztylcie, jest mniejsza i lepiej wyważona. Na każdym z zatrutych rzucanych sztylców znajduje się cienka warstwa trucizny, czyniąc go zabójczą bronią w rękach wyćwiczonego zabójcy.</p> <p>Obrażenia: 1K4</p> <p>Typ obrażeń: pocisk (kłute)</p> <p>Specjalne: 2 pkt. obrażeń od trucizny co sekundę przez 10 sekund</p> <p>Opóźnienie: 2</p> <p>Rodzaj biegłości: sztylet</p> <p>Typ broni: 1-ręczna</p> <p>Wymagana siła: 3</p> <p>Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet Lady Demarche +2</p> <p>Większość osób, które zajmują się mordowaniem za pieniądze czyni to z innych powodów, niż osobista przziemność, ale nie było tak w wypadku Lady Demarche.</p>

	<p>Lubowała się ona w torturowaniu swoich celów... dlatego też wykonała ten sztylet. Wystarczyło tylko jedno dotknięcie wypolerowanego ostrza, a jej przeciwnik zostawał unieruchomiony, niezdolny nawet do krzyku, choć był w stanie patrzeć i czuć wszystko to, co się z nim działo. W czasie, kiedy ofiara była tak sparaliżowana, Lady Demarche powoli ją raniła. Czasem mijało w ten sposób kilka godzin, zanim pozwalano jej umrzeć. Właścicielka w końcu stała się ofiarą własnego zła - rozbroił ją jej rywal i wbił w nią jej własny sztylet, co przypieczerowało jej los.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +2 TraK0: +2 Typ obrażeń: klute Specjalne: 20% szansa przy każdym trafieniu, że ofiara będzie musiała wykonać rzut obronny przeciw śmierci albo zostanie unieruchomiona na dwie rundy. Opóźnienie: 0 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan Lokalizacja: Kula Sfer</p>
	<p>Sztylet +4, Złodziej Życia</p> <p>Ten sztylet ciąży ci w dłoni i jest ciepły w dotyku. Jeśli tylko masz go przy sobie, odczuwasz z jakiegoś powodu nieokreślony niepokój. Klejnot osadzony w rękojeści zdaje się świecić jakimś wewnętrznym światłem, lecz nie masz pojęcia, jak to możliwe, żeby kamień połyskiwał w taki sposób i jednocześnie pozostawał czarny i nieprzenikniony.</p> <p>Obrażenia: 1k4 +4 TraK0: +4 Specjalne: 15% szansa na wysianie poziomu Typ obrażeń: klute Opóźnienie: 0 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Wymagana siła: 3 Nie może używać: Kapłan</p>
	<p>Sztylet jadu</p> <p>Sztylet jadu jest potężną bronią, którą upodobali sobie zabójcy. Ten sztylet został stworzony dla Złodziei Cienia z Amn. Za każdym razem kiedy trafi w przeciwnika, sztylet wydziela jad, który przedostaje się do krwiobiegu ofiary. Jad działa szybko i pewnie.</p> <p>Obrażenia: 1K4 +2 TraK0: +2 Specjalne: +6 obrażeń od trucizny na rundę (maksymalnie 15) Opóźnienie: 0 Rodzaj biegłości: sztylet Typ broni: 1-ręczna Nie może używać: Kapłan</p>