

# Icewind Dale: Serce Zimy

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Icewind Dale: Heart of Winter**

**autor: Tomasz „Switcher” Pyziół**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Lonelywood</b>	<b>4</b>
<b>Barbarian Camp</b>	<b>6</b>
<b>Burial Isle</b>	<b>7</b>
<b>Katakumby Burial Isle</b>	<b>8</b>
<b>Gloomfrost</b>	<b>9</b>
<b>Lodowe jaskinie Gloomfrost poziom 2</b>	<b>11</b>
<b>Great Wyrm's Isle</b>	<b>12</b>
<b>Podziemia Great Wyrm's Isle poziom 1</b>	<b>13</b>
<b>Podziemia Great Wyrm's Isle poziom 2</b>	<b>14</b>
<b>Temple of Great Wyrm</b>	<b>15</b>
<b>Komnata Icasaracht</b>	<b>16</b>

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](http://www.gry-online.pl)

## Wstęp

Heart of Winter rozpoczynamy w miejscu gdzie zakończyła się nasza przygoda w podstawowej wersji gry. Naszym głównym zadaniem jest przejście tajemnicy barbarzyńskiego przywódcy, który zjednoczył wszystkie klany chcąc poprowadzić je do wojny z mieszkańcami Dziesięciu Miast. Mimo iż dodatek zostawia pewien niedosyt w ilości lokacji i zadań, które mamy do wykonania, z pewnością jest ciekawą pozycją dla wszystkich którym spodobał się świat z Icewind Dale.

W poradniku zawarto wszystkie 11 lokacji z dokładnym opisem questów, postaci, oraz większości magicznych przedmiotów, które można znaleźć w skrzyniach lub przy zabitych przeciwnikach.





Lonelywood



Grę rozpoczynamy w wiosce Lonelywood, gdzie zaczepia nas szaman barbarzyńców Hjollder wpędzając tym samym w nową przygodę.

**01. Hjollder** – szaman barbarzyńskiego plemienia Tribe of the Bear prosi nas o pomoc w zapobiegnięciu wojnie plemion barbarzyńców z Ten-Towns. Mamy udać się do Great Mead Hall w obozie barbarzyńców i przekonać ich przywódcę do pokojowego rozwiązania konfliktu.

Lokalizację obozu barbarzyńców podaje Rawleigh Gallaway (02), Roald Tunnelfist w Whistling Gallows Inn (05) lub Emmerich Hawk (07).

**02. Rawleigh Gallaway** – podaje nam lokalizację obozu barbarzyńców.

**03. Hailee Duun** – dziewczynka prosi aby uratować brata, który wpadł do studni. Wysyła nas po linę do ojca, Tybalda Duuna mieszkającego w domu na północnym wschodzie (04). Podczas rozmowy z jej ojcem okazuje się, że Hailee nas oszukała, gdyż nie ma brata. Tą samą informację możemy zdobyć od jej matki w Whistling Gallows Inn (05).

W czasie ponownej rozmowy Hailee wyjawia sekret o tajnych drzwiach w Whistling Gallows Inn (05), ukrytych w sypialni Kieriana za lustrem.

Hailee wyjawia nam swoją trudną sytuację rodzinną Aby jej pomóc musimy przekonać jej matkę Ambree, przebywającą w Whistling Gallows Inn (05), do powrotu na łono rodziny. Gdy nam się to uda z łatwością namówimy Hailee do powrotu do domu.

**04. Dom Tymbalda Dunna** – Wysyła nas tutaj Hailee stojąca koło studni (03) po linę. Od Tymbalda dowiadujemy się, że Hailee nas oszukała, gdyż nie ma brata.

**Tymbald** - przedstawia swoją trudną sytuację materialną. W rozmowie z Quinnem Silverfingerem (06), dowiadujemy się, że pracę można znaleźć na południu w mieście Targos, co przekazujemy Tymbaldowi.

Przedmioty w skrzyniach: [Boots of the North](#)

#### 05. Whistling Gallows Inn - SKLEP

**Ambree Duun** – od Ambree dowiadujemy się, że Hailee (03) nas oszukała, gdyż nie ma brata.

Aby pomóc Hailee w kłopotach rodzinnych musimy namówić Ambree do powrotu na łono rodziny. Gdy nam się to uda trzeba powiedzieć Hailee (03), że jej matka czeka na nią w domu. Jeżeli prześpiemy się z Ambree tracimy jeden punkt reputacji.

**Murdaugh** – pijany bard za 10 sztuk złota opowiada nam historię, o lodowej róży, za którą można zdobyć rękę księżniczki. Lodową Różę może nam wykuć krasnoludzki kowal Tiernan w Lodowych Jaskiniach w Gloomfrost.

**Kierian Nye** – po zapytaniu właściciela karczmy o tajne drzwi za lustrem, o których dowiedzieliśmy się od Hailee Duun (03), wyjawia nam, że uciekł od tajnej organizacji magów Hosttower of Arcane. Za milczenie oferuje nam dostęp do sklepu z magicznymi przedmiotami i czarami.

**Roald Tunnelfist** – podaje lokację obozu barbarzyńców na wschodzie.

Po pewnym czasie przed gospodą zaczepia nas **Waarglan**, rozpytując o starego znajomego, Alacandera. Jest to zabójca wysłany przez tajną organizację magów, szukający Kiriana Nye. Gdy nie chcemy mu ujawnić informacji, z ukrycia wyłaniają się pozostali najemnicy i atakują drużynę. Po ich unieszkodliwieniu dostaniemy podziękowania do Kiriana.

Po walce możemy zabrać [Golden Girdle](#), [Ring of Free Action](#), [Wand of Paralyzation](#), [Mage Robe of Fire Resistance](#), [Bracers of Defence A.C.6](#), [Boots of Stealth](#), [Short Sword of Backstabbing](#), [Fast Flail +2](#), [Battle Axe +3: Fatigue](#), [Barrier Amulet](#), [Amulet of Metaspell Influence](#), [Ring of Protection +2](#), [Gauntlets of Ogre Power](#), [Gauntlets of Weapon Expertise](#), [Robe of Neutral Archimagi](#), [Studded Leather +4: Shadowed](#), [Long Sword of Action +4](#), [Full Plate Mail +1](#)

Przedmioty w skrzyniach: [Robe of Neutral Archimagi](#), [Traveller's Robe](#)

#### 06. The Golden Lodge - SKLEP

**Quinn Silverfinger** – radzi aby Tymbald Duun szukał lepszej pracy na południu w mieście Targos. Musimy przekazać tę informację Tymbaldowi (04) odmienimy tym samym jego los.

Przedmioty: [Quinn's Fancy Sling](#)

#### 07. Emmerich's Archery - SKLEP

**Emmerich Hawk** – opowiada o białym wilku, który go pogryzł w lesie. Sądzi, że była to zemsta Ojca Lasu za niepowstrzymanie trzech braci kłusowników. W czasie kolejnych wizyt w mieście dowiadujemy się o następujących morderstwach braci kłusowników, których zabija dziwny wilk. Gdy zginą już wszyscy bracia powinniśmy porozmawiać z grabarzem Purvisem na cmentarzu (10), a następnie z najbardziej podejrzanym Emmerichem. Po krótkiej rozmowie okazuje się, że po ugryzieniu przez białego wilka stał się wilkołakiem. Nie ma na to lekarstwa, lecz od Kieriana Nye w Whistling Gallows Inn (05) dostaniemy amulet [Selune's Caress](#), który chroni posiadacza od przemiany w wilkołaka.

#### 08. Dom Baldemara Thurlowa

**Thurlow** – po wizycie w Obozie Barbarzyńców i rozmowie z Wyldenem trzeba przekonać go aby powiedział prawdę o wysłanym zabójcy z Ten-Towns i oczyścić się z zarzutów przed Konsulem.

W szafce znajduje się [Council Letter](#).

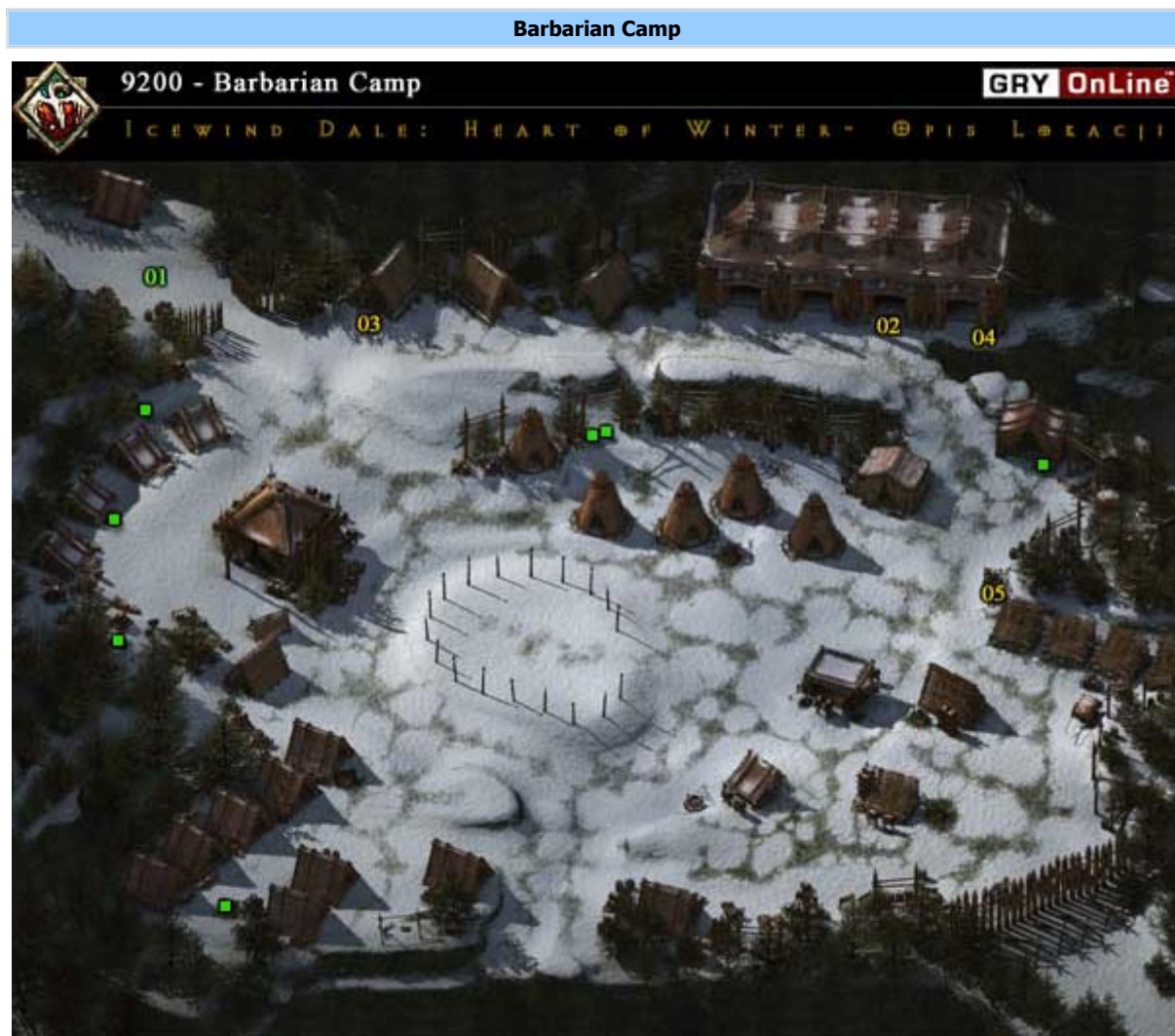
#### 09. Dom Kłusowników

Trzej bracia polują w lasach na zwierzęta co nie podoba się miejscowemu rangerowi Emmerichowi. Wszyscy bracia giną zabici przez tajemniczego wilka, czego dowiadujemy się podczas naszych kolejnych wizyt w mieście. Gdy zginie już ostatni z nich powinniśmy porozmawiać najpierw z grabarzem Purvisem (10), a następnie udać się do podejrzanego Emmericha Hawka (07).

10. **Cmentarz** – od grabarza Purvisa dowiadujemy się o kolejnych morderstwach braci kłusowników.

#### 11. Wyście z Lonelywood do Barbarian Camo i Gloomfrost

12. **Young Ned** – buduje mały statek, który po naszym powrocie z Obozu Barbarzyńców może zabrać drużynę na Burial Isle.



Po raz pierwszy przybywamy tu na prośbę Hjolldera aby przekonać przywódcę barbarzyńców Wylfdene'a do pokojowego rozwiązania konfliktu z Ten-Towns.

**01. Angaar** – strażnik bramy do obozu barbarzyńców prowadzi nas przed oblicze Wylfdene'a. Po rozmowie z przywódcą barbarzyńców ma nas zabić, lecz można go przekonać aby nas puścił wolno. Dowiadujemy się od niego szczegółów o poprzednim wysłanniku Ten-Towns oraz o samym Wylfdene.

Po powrocie z Gloomfrost ponownie prosimy go o audiencję u Wylfdane'a.

**02. Wylfdene** – opowiada, że to duch bohaterskiego Jerroda wstąpił w jego ciało, oraz dowiadujemy się, że poprzednia delegacja z Ten-Towns to wysłani skrytobójcy. Hjollder zostaje skazany na wygnanie na Burial Isle, a my na śmierć.

Po powrocie z Gloomfrost ponownie rozmawiamy z Wylfdanem. Trzeba go namówić do przeglądnięcia się w lodowym lustrze, które zrobił dla nas krasnoludzki kowal Tiernan w Lodowych Jaskiniach w Gloomfrost. Lustro ukazuje prawdziwą postać Wylfdene'a jako smoczą królową Icasaracht. Jej duch opuszcza ciało Wylfdane'a i ucieka, a zjednoczone plemiona barbarzyńców dzielą się na dobre Elk i Bear i złe Wyrm. Po zabitej w walce ze smokiem Seer z Gloomfrost pozostaje przeklęty płaszcz **Waling of Virgins**.

**03. Hjollder** – czeka tu na nas po ucieczce smoczego ducha z ciała Wylfdene'a. Chce abyśmy popłynęli na Great Wyrm Island i ostatecznie rozprawili się z Icasaracht. Może nas tam teleportować.

**04. Beornen Walson** – dowiemy się od niego kim dokładnie jest Icasaracht. Może nas zabrać statkiem na Great Wyrm Island.

**05. Skrzynia z losowymi przedmiotami** (ja znalazłem w niej **Ogien's Scale**)

Przedmioty w skrzyniach: **Ring of Protection +2**, **War Hammer +2**, **Studded Leather Armour +2**, **Reinforced Large Shield +1**, **Haberd of Sparks +1**



## Burial Isle



Na Burial Isle przybyliśmy aby uratować szamana barbarzyńców Hjolldera. Znajduje się on na północno-zachodniej wyspie, do której jedyna droga prowadzi przez katakumby.

01. Tutaj przywozi nas łodzią **Young Ned** i może nas zabrać z powrotem do Lonelywood.

02. Zejście do podziemi

03. Zejście do podziemi

04. **Edion Caradoc Tower** – SHOP

05. **Spirit of Skaldar** – opowiada o znaku, którym zostaliśmy naznaczeni i wyjaśnia, że aby się go pozbyć musimy zabić tego co nas nazaczył. Prosi aby odejść z miejsca jego spoczynku. Jeżeli odmówimy to atakuje drużynę. Aby go zabić najpierw trzeba rozprawić się z otaczającymi go Ghost Shamanami.

06. Zejście do podziemi

07. **Polar Bear Spirit** – mówi, że nasza dusza naznaczona jest przez zło i musimy opuścić wyspę. Gdy odmawiamy atakuje wraz z duchami wilków.

08. Zejście do podziemi

09. **Hjollder** – Spotykamy go tutaj po wyjściu z katakumb. Pomoże nam jeżeli przyniesiemy dowód świadczący że zły demon zawładnął ciałem Wylfdene'a. Dowodem są Wylfdene's Tribal Insignia, które znajdziemy w jego grobowcu w katakumbach. Hjollder zaznacza nam na mapie nową lokację i kieruje nas do Gloomfrost Seer mieszkającej daleko na północnym-wschodzie, która może nam pomóc. Po powrocie z Gloomfrost mamy spotkać się z Hjollderem w Obozie Barbarzyńców.

Teraz wracamy z powrotem do Lonelywood łodzią Young Neda i udajemy się do Gloomfrost.