

Divinity II: Flames of Vengeance

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Divinity II: Flames of Vengeance

autor: Łukasz Cnota

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Larian Studios, Wydawca dtp AG / Anaconda
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Lista zadań	5
Zadania główne	5
Zadania poboczne	6
Zadania główne	7
Zadania poboczne	13
Sekrety	26
Mapy	27
M1 Aleroth	28
M1.1 Wielki Targ	29
M1.2 Ministerstwo	30
M1.3 Dom uzdrowicieli	31
M1.4 Gospoda Pod Feniksem	32
M1.5 Opuszczone katakumby	33
M1.6 Aleja Lanilora	34
M1.6.1 Kapliczka Maxosa	36
M1.7 Rozbrykany Konik	37
M1.8 Rezydencja Luksurysza	39
M1.8.1 Prywatne pokoje Luksurysza	40
M1.9 Dom Taurusa	41
M1.9.1 Kanał	42
M1.10 Przytulne mieszkanko	43
M1.11 U Chanelle	44
M1.12 Dom Sir Guli	45
M1.13 Dom Wacka	46
M1.14 Podziemia teatru	47
M1.15 Sklep Alzbety	48
M1.16 Teatr	49
M1.17 Przybytek madame Ewy	50
M1.17.1 Niesamowita piwniczka	51
M1.18 Czarny rynek	52
M1.19 Świątynia Nimir	53
M1.19.1 Południowa komnata	54
M1.19.2 Północna komnata	55
M1.20 Plac Mordeneusa	56
M1.21 Opuszczona piwnica	57
M1.22 Gospoda Krąg Zaufanych	58
M1.23 Wykopalisko archeologiczne Guli	59
M1.24 Wronie Gniazdo	60
M1.25 Dom Serwusa i Aliny	61
M1.26 Tunele w kanałach	62
M1.27 Dom Henry'ego i Eleanor	63
M1.27.1 Piwnica	64
M1.28 Posiadłość Dzikie Wierzby – zakład dla obłąkanych	65
M1.29 Dom Cromwella	67
M1.30 Dom Decymusa	69
M1.31 Dom Claire	70
M1.32 Dom tajemnic	71
M1.33 Zapomniana krypta	72
M1.34 Plac Źródła	73
M1.35 Akademia championów	74
M1.36 Przedpotopowa krypta	75

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Mimo tego, że gra *Divinity II: Flames of Vengeance* jest dodatkiem do podstawowej części *Ego Draconis*, to poradnik ten jest przeznaczony zarówno dla początkujących graczy jak i weteranów serii, ponieważ oprócz pomocy w przejściu kampanii pomoże Ci również poznać sekrety i zadania, których sam mógłbyś nie poznać, co sprawi że gra stanie się dla was ciekawsza, a co ważniejsze bardziej grywalna. Dla wielu z was być może będzie to szansa aby cieszyć się zupełnie nową jakością rozgrywki. Znajdziesz tutaj szczegółowy opis wszystkich zadań zarówno głównych jak i pobocznych, a także ich alternatywnych zakończeń oraz szczegółowe mapy z dokładnymi oznaczeniami. Ponadto poznasz ukryte przejścia i mroczne tajemnice mieszkańców Aleroth.

Łukasz Cnota (www.gry-online.pl)

Garść Porad

- Nie przywiązuj dużej wagi do wyboru profesji na początku rozgrywki, masz z tego niewielkie korzyści. Natomiast punkty które porozdzielasz na swoje umiejętności możesz w każdym momencie gry zresetować i zagospodarować od początku korzystając z usług nauczyciela;
- Grę możesz zacząć postacią wysokopoziomową stworzoną od podstaw lub swoją postacią z poprzedniej części Ego Dragonis. Aby tak się stało musisz najpierw ukończyć oryginalną część *Ego Dragonis*, a *Flames of Vengeance* zacznie się to postacią automatycznie;
- Upadki z dużych wysokości w żaden sposób nie wpływają na stan Twojego zdrowia;
- Nie rozwiązuj wszystkich zadań od razu po ich przyjęciu, możliwe, że w trakcie gry pojawi się inna alternatywa ukończenia zadania, która zagwarantuje Ci lepsze profity;
- W każdym momencie gry możesz dokonać korekt aparycji fizycznej Twojej postaci odwiedzając Chanelle;
- Nie zbieraj wszystkiego czego znajdziesz. Nie ma sensu zbierać np. kubków, talerzy czy trunków pitnych. Są one nic nie warte, a niepotrzebnie blokują Ci przestrzeń ładunkową. Opłaca się natomiast zbierać wszelkie rośliny, kamienie szlachetne czy minerały. Przydadzą się one do warzenia mikstur czy zaklinania broni;
- Warto jest ustawić opcje szybkiego save'a na jednym z klawiszy. Zdecydowanie przyspieszy to procedurę zapisywania gry;
- Niemal w każdym momencie gry, masz możliwość teleportowania się do swojej Wieży Bitewnej. Możesz tam popracować nad swoim chowańcem, zaklinać oręż, podszkolić swoje zdolności bojowe czy ważyć mikstury. Ponadto w sali tronowej czeka na Ciebie trójka gońców, którzy mogą dla Ciebie przynieść pożądaną roślinę, minerał lub kamień szlachetny. Pamiętaj jednak, że nie są oni niezniszczalni, też mogą zostać ranni. Postaraj się więc aby i oni mieli odpowiednie wyposażenie;
- Opłaca się korzystać z kapliczek teleportacyjnych. Dzięki nim nie musisz tracić czasu na bieganie pomiędzy najważniejszymi dzielnicami Alerothu;
- Lepiej rozwijać kilka umiejętności do wyższych poziomów niż posiadać ich wiele, ale na bardzo niskim poziomie;
- Jeśli walka robi się dla Ciebie zbyt trudna, możesz użyć aktywnej pauzy (domyślnie „F”) podczas, której będziesz mógł wybrać cel czy zaplanować rzucenie zaklęcia;
- Staraj się rozmawiać ze wszystkimi postaciami. Niektóre z nich są nieocenionymi źródłami wiedzy.
- Niezależnie od Twojej profesji warto jest rozwijać swoje umiejętności otwierania zamków. Duża część skrzyń nie wymaga klucza lecz właśnie tej zdolności.

Lista zadań

Kolor brązowy – oznaczenie zadań (**ZG** – zadania główne, **ZP** – zadania poboczne).

Z a d a n i a g ł ó w n e

A l e r o t h :

ZG1. W poszukiwaniu czarodzieja M1.1 (3)

ZG2. Martwi powstają M1.1 (3)

ZG3. Pod właściwy adres M1.20(4)

Z a d a n i a p o b o c z n e

A l e r o t h :

ZP1. Szlak zdrady **M1.1(1)**

ZP2. Widmowy gość na uczcie **M1.1(9)**

ZP3. Oszukany oszust **M1.1(10)**

ZP4. Runiczne manewry **M1.1(11)**

ZP5. Dama w potrzebie **M1.2(1)**

ZP6. Wieczne oddanie **M1.4(1)**

ZP7. Apetyt na mord **M1.4 (2)**

ZP8. Reminiscencje **M1.4(1)**

ZP9. Jakże łatwo krytykować **M1.4(3)**

ZP10. Odpalamy **M1.4(4)**

ZP11. Rozbrykana sałatka **M1.7(1)**

ZP12. Medycyna ziołowa **M1.6(1)**

ZP13. Biżuteria teściowej **M1.6(2)**

ZP14. Złowrogie motywy **M1.6 (4)**

ZP15. Towarzysze broni **M1.6 (6)**

ZP16. Cały świat sceną **M1.16(1)**

ZP17. Morderstwa przy Rue Lanilor **M1.17(1)**

ZP18. Pierwsza pomoc **M1.20(1)**

ZP19. Na łowy, po raz kolejny! **M1.22(1)**

ZP20. Stare czy nowe przyzwyczajenia **M1.22(4)**

ZP21. Coś tu nie gra **M1.3(3)**

ZP22. Bukiet Baldiniego **M1.19.2(1)**

ZP23. Dzień bez oszustwa **1.3(2)**

ZP24. Gniew Nerikona **M1.20(4)**

ZP25. Opasła klątwa **M1.12(1)**

ZP26. Barman **M1.28(4)**

ZP27. Przeklęty puchar **M1.28(4)**

ZP28. Piękna i bestia **M1.24(2)**

ZP29. Ogień i pożoga **M1.24(4)**

Myślą, nie siłą **M1.22(4), M1.3(2), M1.4(4), M1.22(5), M1.20(2), M1.1(12), M1.4(6), M1.1(11)**

Zadania główne

Z G1 W poszukiwaniu czarodzieja



Zleceniodawca: **August M1.2(3)**

Twoim zadaniem będzie odnalezienie maga Behrlihna i przekonanie go do oddania tajemniczego Oka Patriarchy. Pierwszą wskazówką jaką Ci udzieli August będzie udanie się w ślady Rhode (która została wysłana z taką samą misją) i przy okazji sprawdzić co się z nią dzieje (**W ślady Rhode**). Podążając jej tropem udaj się do **Rozbrykanego Konika M1.7** i ukończ zadanie **ZP11. Rozbrykana sałatka**. Po zakończeniu zadania pojawi się **Thaddeus M1.7(3)** . Poinformuje Cię, że Behrlihn jest uwięziony w katakumbach pod **Akademią Czempionów M1.35**. Zanim jednak będziesz mógł się tam dostać będziesz musiał odnaleźć pięć wskazówek, które pomogą Ci dostać się do podziemi.

Uważaj ponieważ po zdobyciu każdej ze wskazówek, zostaniesz teleportowany na platformę, na której ramię w ramię z Behrlihnem będziesz musiał walczyć ze **ślugusami** Bellegara. Po ich pokonaniu wrócisz do miejsca z którego zostałeś przeniesiony.