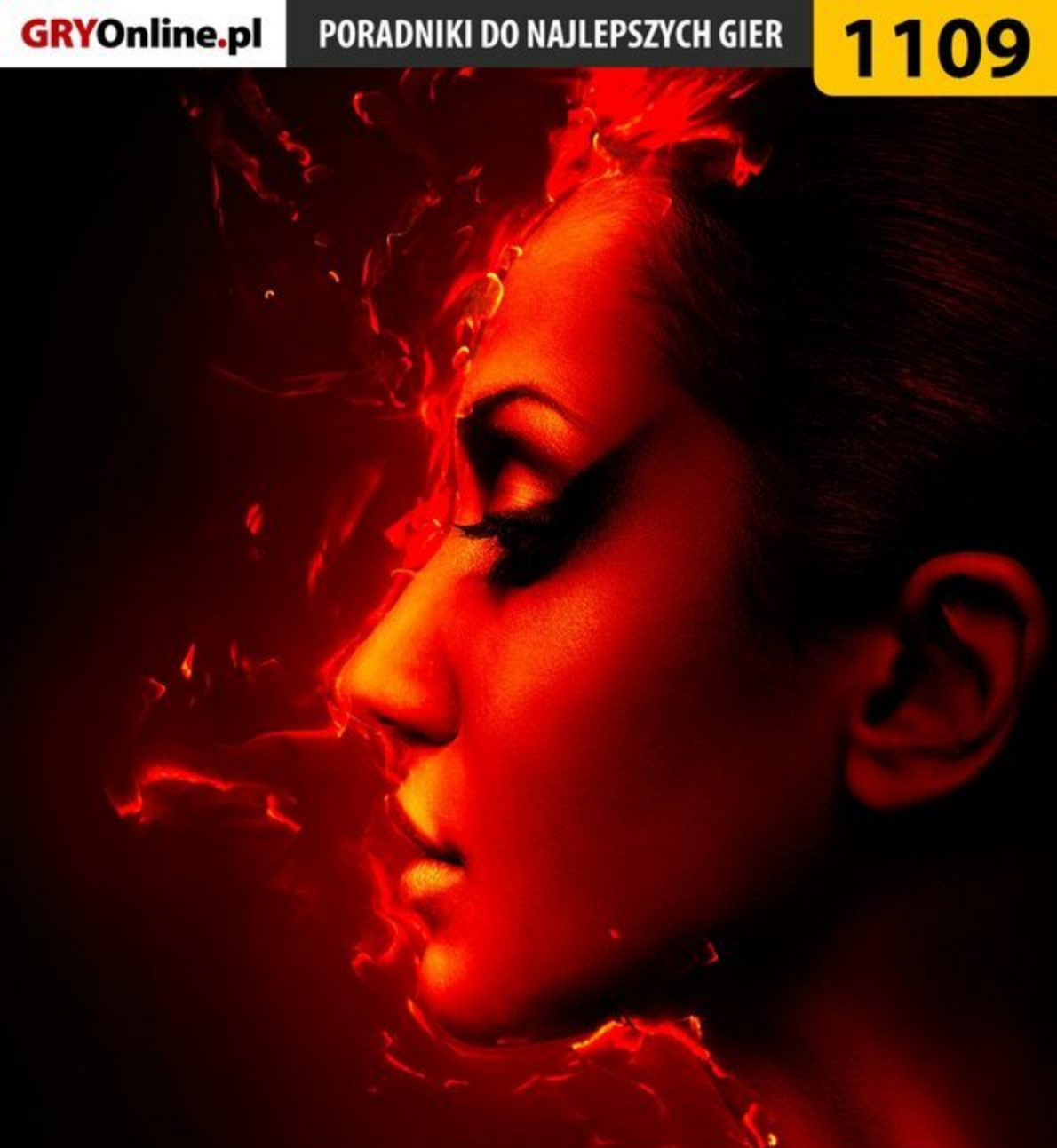




Divinity II:

The Dragon Knight Saga

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Divinity II: The Dragon Knight Saga

autorzy: Artur „Arxel” Justyński i Łukasz Cnota

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Larian Studios, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Ubisoft
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	5
ED – Garść porad	6
ED – Lista zadań	7
Zadania główne	7
Zadania poboczne	8
ED – Dalekobłask	10
Zadania główne	10
Sekrety	11
ED – Złamana Dolina	12
Zadania główne	12
Zadania poboczne	19
Sekrety	27
ED – Wyspa Strażnika	29
Zadania główne	29
Zadania poboczne	34
Sekrety	36
ED – Wieża bitewna	37
Zadania główne	37
Zadania poboczne	38
Sekrety	43
ED – Fiordy Orobaskie	44
Zadania główne	44
Zadania poboczne	50
Sekrety	57
ED – Aleroth	59
Zadania główne	59
Sekrety	60
ED – Mapy	61
Mapa świata	62
ED – Mapy- Dalekobłask	63
M1 Dalekobłask	63
ED – Mapy- Złamana Dolina	64
M2 Złamana Dolina	64
M2.1 Osada	66
M2.2 Grobowiec	68
M2.3 Piwnica młyna wodnego	69
M2.4 Sekretne przejście	70
M2.5 Zagubiona pieczara	71
M2.6 Stara jaskinia	72
M2.7 Loch Jacksona	73
M2.8 Jaskinia Trzech Dróg	74
M2.9 Obóz bandytów	75
M2.10 Jaskinia bandytów	76
M2.11 Świątynia Maxosa	77
M2.12 Nowe wykopaliska górników	78
M2.13 Magazyn młynarza	79
ED – Mapy- Wyspa Strażnika	80
M3 Wyspa Strażnika	80
M3.1 Jaskinia Vakki	82
M3.2 Gabinet Laikena	83
M3.3 Koszary bandytów	84
M3.4 Zapomniana jaskinia	85
ED – Mapy- Wieża Bitewna	86
M4 Sala Tronowa	86

ED – Mapy– Fiordy Orobaskie	87
M5 Fiordy Orobaskie	87
M5.1 Złamana Dolina	89
M5.2 Pierwotna jaskinia	90
M5.3 Złowroga pieczara	91
M5.4 Kryjówka bandytów	92
M5.5 Jaskinia chochlików	93
M5.6 Łupieżca grobów	94
M5.7 Wyeksploatowana kopalnia rudy	95
M5.8 Powietrzna forteca Stone’a	96
M5.9 Kopalnie Wysokiego Dworu	97
M5.10 Jaskinia morałów	98
M5.11 Powietrzna forteca Raze’a	99
M5.12 Powietrzna forteca Kali	100
M5.13 Jaskinia Svadilfariego	101
M5.14 Jaskinia Studni	102
M5.15 Krypta Orobasa	103
M5.16 Kurchan kości	104
M5.17 Zieleń Stone’a	105
M5.18 Wewnętrzne przejście	106
M5.19 Kwatera główna Stone’a	107
M5.20 Kopalnia	108
M5.21 Kwatera główna Geshniz	109
M5.22 Kwatera główna Raze’a	110
M5.23 Magazyn Kali	111
M5.24 Kwatera główna Kali	112
M5.25 Kwatera główna Rayhuna	113
M5.26 Magazyn Needlemana	114
M5.27 Powietrzna forteca Keary	115
M5.28 Kwatera Główna Keary	116
ED – Mapy– Aleroth	117
M6 Aleroth	117
ED – Osiągnięcia	118

FoV – Garść porad	122
FoV – Lista zadań	123
Zadania główne	123
Zadania poboczne	123
FoV – Zadania główne	125
FoV – Zadania poboczne	131
Sekrety	144
FoV – Mapy	145
M1 Aleroth	146
M1.1 Wielki Targ	147
M1.2 Ministerstwo	149
M1.3 Dom uzdrowicieli	150
M1.4 Gospoda Pod Feniksem	151
M1.5 Opuszczone katakumby	152
M1.6 Aleja Lanilora	153
M1.6.1 Kapliczka Maxosa	155
M1.7 Rozbrykany Konik	156
M1.8 Rezydencja Luksuriusza	158
M1.8.1 Prywatne pokoje Luksuriusza	159
M1.9 Dom Taurusa	160
M1.9.1 Kanał	161
M1.10 Przytulne mieszkanko	162
M1.11 U Chanelle	163
M1.12 Dom Sir Guli	164
M1.13 Dom Wacka	165
M1.14 Podziemia teatru	166
M1.15 Sklep Alzbety	167
M1.16 Teatr	168
M1.17 Przybytek madame Ewy	169
M1.17.1 Niesamowita piwniczka	170
M1.18 Czarny rynek	171
M1.19 Świątynia Nimir	172
M1.19.1 Południowa komnata	173
M1.19.2 Północna komnata	174
M1.20 Plac Mordeneusa	175
M1.21 Opuszczona piwnica	176
M1.22 Gospoda Krąg Zaufanych	177
M1.23 Wykopalisko archeologiczne Guli	178
M1.24 Wronie Gniazdo	179
M1.25 Dom Serwusa i Aliny	181
M1.26 Tunele w kanałach	182
M1.27 Dom Henry’ego i Eleanor	183
M1.27.1 Piwnica	184
M1.28 Posiadłość Dzikie Wierzby – zakład dla obłąkanych	185
M1.29 Dom Cromwella	187
M1.30 Dom Decymusa	189
M1.31 Dom Claire	190
M1.32 Dom tajemnic	191
M1.33 Zapomniana krypta	192
M1.34 Plac Źródła	193
M1.35 Akademia championów	194
M1.36 Przedpotopowa krypta	195

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



Wprowadzenie

Divinity II: The Dragon Knight Saga to kompilacja gier *Divinity II: Ego Draconis*, oraz *Divinity II: Flames of Vengeance*. W poradniku znajduje się kompletny opis zadań głównych i pobocznych obydwu gier. Nie zabrakło map, opisu sekretów, lokalizacji teleportów. W poradnikach znajdziecie masę wskazówek na temat różnego sposobu przejścia obydwu gier, ponadto poznasz ukryte przejścia i mroczne tajemnice mieszkańców Aleroth.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Łukasz Cnota (www.gry-online.pl)

ED – Garść porad

- Wybór klasy na początku ma znikome znaczenie – otrzymujesz tylko jedną umiejętność oraz +4 punkty do obrony przed atakami powiązanymi z kierunkiem, który obrałeś;
- Łuk to przydatna broń tylko w początkowej części gry, dobrze przemyśl inwestowanie w umiejętności łucznicze;
- Upadki z dużych wysokości w żaden sposób nie wpływają na stan Twojego zdrowia;
- Przy pomocy klawisza „Q” zmieniasz swoją postać z człowieka na smoka i odwrotnie (dopiero po uzyskaniu takiej możliwości, czyli zdobyciu Bitewnej Wieży);
- Po naciśnięciu klawisza „U”, po prawej stronie wysunie się zakładka, dzięki której możesz w dowolnej chwili przenieść się do swojej Bitewnej Wieży (dopiero po uzyskaniu takiej możliwości, czyli zdobyciu Bitewnej Wieży);
- Klawisz „F” służy jako aktywna pauza, możesz ją aktywować w dowolnym momencie gry, zmieniając tym samym na przykład ustawienie skrótów do umiejętności na pasku szybkiego wyboru;
- Niektóre teleporty nie umożliwiają wyboru miejsca docelowego;
- Nie wszystkie zadania musisz rozwiązać drogą siłową;
- W grze napotkasz iluzjonistów, dzięki którym możesz całkowicie zmienić wygląd swojej postaci.
- Rozmawiaj z każdym – zawsze dowiesz się wielu ciekawych informacji, czytaj także myśli, poznasz hasła do skrytek, lokalizację przedmiotów itd. Im wyższa jest „cena” odczytania myśli, tym ciekawsze informacje jesteś w stanie uzyskać. Jeżeli zaś jest bardzo niska, nie dowiesz się prawdopodobnie niczego konkretnego.
- W grze niestety nie jesteś w stanie kompletować drużyny ani ludzi do pomocy;
- Możesz za to stworzyć własną kreaturkę, która będzie Twoim kompanem i skutecznie będzie odwracała uwagę przeciwników – taką możliwość zaoferuje Ci nekromanta (po wypełnieniu jednej z początkowych misji bądź później, po zdobyciu Bitewnej Wieży). Ponadto możesz przyzywać nieumarłych/duchy/demony;
- Wystarczy, że będziesz tylko posiadał w ekwipunku zwój z formułą, alchemik będzie w stanie przygotować miksturę;
- Zaplanuj od samego początku, w które umiejętności będziesz inwestował – masz podgląd do wszystkich od samego startu gry;
- Staraj się zbierać wszystkie napotkane rośliny – posłużą Ci później przy kreacji mikstur oraz zaklinaniu przedmiotów.
- Pod postacią smoka jesteś w stanie unikać ataków balist, lecz jesteś bezsilny przeciwko pociskom samonaprowadzającym;
- Nie jesteś w stanie atakować jednostek naziemnych, kiedy jesteś smokiem.

ED – 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

D a l e k o b l a s k

ZG1. Łącznik z Dalekobłasku **M1**

Z ł a m a n a D o l i n a

ZG2. W pogoni za smokiem **M2**

ZG3. Uspokoić ducha **M2.1(1)**

ZG4. Poszukiwania Lovisa **M2(1)**

ZG5. Papierkowy ślad **M2(2)**

ZG6. Już nie smok **M2.11(1)**

ZG7. Do Sali Echa **M2.11(4)**

W y s p a S t r a ż n i k a

ZG8. Przepowiednia **M3(1)**

ZG9. Świeczki na wietrze **M3(4)**

ZG10. Zmartwychwstanie **M3(4)**

ZG11. Przebijanie wejścia **M3(4)**

ZG12. Kwestia imienia **M3.3(6)**

ZG13. Laiken na swoim **M3.3(9)**

W i e ż a b i t e w n a

ZG14. Do Sali Echa – Objawienie **M4(3)**

F i o r d y O r o b a s k i e

ZG15. Do Sali Echa – Punkt na mapie **M5.2(5)**

ZG16. Zdobywanie ziaren **M5.2(3)**

ZG17. Do Sali Echa – Zamek i klucz **M5.20(2)**

ZG18. Do Sali Echa – Ochrona cz.1 **M5(13)**

ZG19. Sala Echa **M5(18)**

A l e r o t h

ZG20. Do Sali Echa – Ochrona cz.2 **M6**