

Drakensang: Phileasson's Secret

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Drakensang: Phileasson's Secret

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Radon Labs, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Techland
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
Towarzysze	4
Phileasson	4
Zadania główne	5
1. Strażnik w tarapatach	5
2. Thorwalianie na Wielkiej Rzece	6
3. Ulecz kaplicę Nurti	7
4. Przerwana rozmowa	13
5. Inna droga do Phileassona	14
6. Los Wysokiego Króla	15
7. Sale Niepamięci	16
8. Kazak, Brodzący we Krwi	21
9. Powrót do świata w bańce	24
10. Upadek Tie'Shianny	25
11. Zdrajca Tarkath	29
Zadania poboczne	32
Z1. Handlarka map	32
Z2. Poszukiwanie skarbów	33
Z3. Potępiony duch	36
Z4. Duch mordercy	38
Z5. Tajemnica bańki	41
Mapy	43
M1 Nadoret	43
M2 Komora mytnicza Thurstein	44
M3 Jaskinia skarbów	45
M4 Tie'Shianna	46
M5 Elfi las	47
M6 Nawiedzone ruiny	48
M7 Hammerberg	49
M8 Lodowa jaskinia	50
M9 Tie'Shianna (2 i 3 wizyta)	51
M10 Sale Niepamięci	53
M11 Brama Lwa	55
M12 Sala tronowa	56

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

Prezentowany tekst jest poradnikiem do dodatku do gry *Drakensang: The River of Time*, mowa oczywiście o *Phileasson's Secret*. Znajdziesz tutaj opis wszystkich zadań, zarówno tych związanych z wątkiem fabularnym dodatku, jak i kilku pobocznych. Poradnik wzbogacony jest również o szczegółowo opisane mapy ułatwiające orientację podczas gry. Dodatkowo, wprowadzony został krótki opis nowego towarzysza, z którym przyjdzie Ci przemierzać krainę Wysokich Elfów – Phileassona.

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

L e g e n d a

Kolor czerwony – przeciwnicy, potwory np. **skarabeusze**.

Kolor zielony – postaci np. **Phileasson**.

Kolor pomarańczowy – przedmioty np. **Pierścień natury**.

Kolor niebieski – miejsca, lokacje, przejścia np. **jaskinia**.

1 \$ - 1 dukat

Jaskinia skarbów (M2, 4) – oznacza, że jaskinia skarbów znajduje się na mapie M2 pod punktem 4.

Zadania główne są oznaczone tylko cyfrą np. **1. Strażnik w tarapatach**.

Zadania poboczne są oznaczone literą „Z” i cyfrą np. **Z2. Potępiony duch**.

#1, #2 – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem obrazków (w przypadku, gdy znajdują się dwa, a nie jeden). Jedynek oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Towarzysze

Phileasson

Nową postacią, która występuje w dodatku, jest Thorwaliański wojownik **Phileasson**. Opis pozostałych postaci został pominięty (znajdują się w **Atlasie Świata** gry *Drakensang: The River of Time*).

 Archetyp: Wojownik Rasa: Thorwalianin Poziom: 11 Wady i zalety: Premia do mieczy Kara do etykiety	Silne cechy: SI (18), ODW (16), CHA (16) Słabe cechy: SPR (12), ZRĘ (12) Ulubiona broń: Miecz Przyłączenie się: Wielokrotnie, lecz dopiero podczas zadania Powrót do świata w bańce otrzymujesz pełną kontrolę. Doskonale władający mieczem oraz bronią miotaną wojownik. Możesz go wykorzystać do bezpośrednich starć jak i walki dystansowej. Dołącza do Ciebie pod sam koniec fabuły dodatku, dzięki czemu jest bardzo rozwinięty pod względem umiejętności i cech. Przez resztę spotkań również będzie Cię wspomagał, lecz nie będziesz miał żadnego wpływu na używane przez niego umiejętności specjalne.
Umiejętności 	Fizyczne: Skradanie się (1), Siła woli (10), Percepcja (11) Natury: brak Wiedzy: Leczenie ran (3) Społeczne: Etykieta (7), Natura ludzka (7), Gadanina (8) Rzemieślnicze: brak
Broń 	Zwarcie: - Sztylety (3) - Topory i buławy (2) - Szable (2) - Miecze (14) - Miecze dwuręczne (10) - Bijatyka (12) Dystans: - Broń miotana (14)
Umiejętności specjalne 	Zwarcie: Walka Ofensywna II, Walka Defensywna II, Mocny Cios, Obalenie, Szeroki Cios, Finta, Precyzyjny Cios, Nawałnica Ostrzy Dystans: Rzut Mierzony, Mocny Rzut, Mistrzowski Rzut Obrona: Wytrzymałość II, Używanie Zbroi II, Walka Tarczą III

Zadania główne

1. Strażnik w tarapatach

Otrzymane: **Straż nocna (M1, 1)**. Postać pojawi się dopiero po zadaniu **Myto to za mało** (podstawowa wersja gry).

1) Porozmawiaj ze strażnikiem

Dowiesz się od strażnika, iż po wcześniejszych wydarzeniach w porcie ktoś musiał objąć tutaj wartę i padło na niego. Problem tkwi w fakcie, iż strażnikowi zdarza się przysypiać i nie jest w stanie sporządzić rano raportu. Zostaniesz poproszony o pomoc w obudzeniu go o świcie.

a) Możesz obiecać, że obudzisz strażnika.

b) Możesz skłamać i go nie obudzić.

2) Udać się do domku mytnika



Niezależnie od wyboru udaj się do **Strażnicy w porcie (M1, 4)**, gdzie spędzisz noc **#1**. Aktywuje się cut-scenka przedstawiająca dwa Thorwalianckie okręty płynące po Wielkiej Rzece **#2**. Chwile później odbędziesz rozmowę ze **Strażą nocną** – Twój wcześniejszy wybór nie ma żadnego wpływu na jej przebieg. Naturalnie strażnik Ci nie uwierzy, automatycznie rozpocznie się kolejne zadanie **2. Thorwalianie na Wielkiej Rzece**.

2. Thorwalianie na Wielkiej Rzece

Otrzymane: Po zadaniu 1. Strażnik w tarapatach.

1) Udaj się do obozu Thorwalian



Thorwalianie (M1, 4) rozbili swój niewielki obóz na północ od miasta. Kiedy tylko podejdziesz wystarczająco blisko rozpocznie się rozmowa z **Keileassonem**, który Cię powita i odeśle do **Ynu**, który dowodzi w obozie. Zapytany o kapitana dowiesz się, że **Phileasson** udał się do komory mytniczej, gdyż taką lokalizację wyśnił **Ynu**. Powróć do portu, wejdź na pokład statku i udaj się do **Komory mytniczej Thurstein**.

2) Odszukaj kapitana Phileassona



Po dotarciu do Komory mytniczej obejdź całą posiadłość i udaj się na północ. Nieopodal **starej przystani**, pośród drzew, dostrzeżesz **Phileassona (M2, 2) #1**. Nie będzie Ci jednak dane z nim porozmawiać zbyt długo, gdyż ten każe Ci odejść. Po chwili **Phileasson** zacznie biec – udaj się za nim. Natrafisz na tajemniczą **szczelinę między sferami (M2, 6)** – po krótkiej wymianie zdań z kapitanem, przejdzie on przez portal.

3) Wejdź w szczelinę między sferami

Wystarczy, że przejdiesz przez portal, trafisz do **Tie'Shianna**. Podśłuchasz rozmowę **Phileassona** z **Mhayaną** o księżniczce. Na pierwsze pytania znajdziesz odpowiedzi w **sanktuarium Nurti** – podążaj za **Mhayaną**. Automatycznie rozpocznie się zadanie 3. **Ulecz kaplicę Nurti**.

3 . U l e c z k a p l i c ę N u r t i

Otrzymane: Po zadaniu 2. Thorwalianie na Wielkiej Rzece.

1) Pokonaj skarabeusze w kaplicy Nurti



UWAGA: W tym momencie dołącza do Ciebie **Phileasson** – jednakże nie jesteś w stanie wydawać mu poleceń. Dodatkowo, warto mieć na uwadze, iż **jest on nieśmiertelny** (nie może zginąć)!

Zadanie z pozoru do łatwych nie należy, aczkolwiek warto skorzystać z faktu, iż **Phileasson** jest nieśmiertelny. Jeśli tylko nie będziesz dawał sobie rady w walce, wycofaj się swoją drużyną pozostawiając kapitana samego – jego indywidualna walka może trwać nieco dłużej, lecz nie narazisz tym samym żadnego członka swojej drużyny na śmierć. Musisz zlikwidować pięć grup **skarabeuszy (M4, 3)** pałających się po kaplicy.

2) Zgłoś się do kapłanki Orimy

Powrót do **Mhayny (M4, 2)** by zraportować jej o zakończeniu eksterminacji robactwa. Dowiesz się, że był to dopiero pierwszy krok na drodze do ponownego odzyskania ogrodu. Musisz zdobyć Nasiona Nurti od strażnika wiedzy – udaj się na spotkanie z nim.