



Pillars of Eternity

The White March Part I

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Pillars of Eternity The White March (Part I)

autor: Patryk Greniuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-253-3

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Paradox Interactive

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
O poradniku	4
Nowi towarzysze	5
Spis wszystkich zadań głównych i pobocznych	7
Świat gry	9
Walka z Górskim Smokiem	11
Rozpoczęcie przygody	14
Odblokowanie nowych terenów	14
Bateria Durgana (Durgan's Battery) - zadanie główne	16
Oblężenie Crägholdt (Siege of Crägholdt) - zadanie poboczne	20
Krzepa (Stalwart Village) M1	24
Cudowna kropelka (A Lovely drop) - zadanie poboczne	31
Przysługa dla łowcy (The hunter's favour) - zadanie poboczne	34
Samotnik z Białej Marchii (The recluse of the White March) - zadanie główne	37
Ogrza matrona (The ogre matron) - zadanie główne	39
Żal warty zapamiętania (Regrets worth trading) - zadanie poboczne	41
Natrętny gość (Overstaying his welcome) - zadanie poboczne	45
Perła termalna (The thermal pearl) - zadanie poboczne	47
Pozostałe zadania poboczne w Krzepie	49
Rdzawy Las (Russetwood) M2	53
Górna Pieczara Szepczących Płomieni (Flames-That-Whisper Upper Cavern) M5	58
Dolna Pieczara Szepczących Płomieni (Flames-That-Whisper Lower Cavern) M6	61
Refren Garodha (Garodh's Chorus) - zadanie poboczne	64
Długie Wodospady (Longwatch Falls) M3	66
Jego lepsza połowa (His better half) - zadanie poboczne	71
Szary śpiący (The grey sleeper) - zadanie poboczne	73
Bateria Durgana (Durgan's Battery) M4	76
Chata Galvino (Galvino's Cabin) M7	80
Warsztat Galvino (Galvino's Workshop) M8	82
Wielka Sala (The Great Hall) M9	86
Kopalnie (The Mines) M10	90
Odlewnia (The Foundry) M11	94
Biała Kuźnia (The White Forge) - zadanie główne	97
Zadania poboczne w Baterii Durgana	100
Urwiska Crägholdt (Crägholdt Bluffs) M12	102
Crägholdt (Crägholdt) M13	105

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poniższy poradnik zawiera komplet informacji pomocnych przy odkrywaniu świata oraz zgłębianiu historii pierwszego dodatku do gry *Pillars of Eternity* zatytułowanego *White March Part I*. Najważniejszą częścią poradnika jest **kompletny opis przejścia wszystkich zadań w grze** oraz **szczegółowe omówienie i przedstawienie wszystkich nowych lokacji**. Każda z nich wzbogacona została o dokładną mapę z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami, postaciami oraz przeciwnikami. Jeden z rozdziałów poświęcony został zaprezentowaniu sylwetek dwóch **nowych potencjalnych członków drużyny gracza**, wraz z podaniem ich najważniejszych statystyk oraz sposobu ich zdobycia.

Poradnik do *Pillars of Eternity: White March Part I* zawiera:

- Dokładne mapy z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami, postaciami oraz przeciwnikami;
- Opis przejścia wszystkich zadań z głównego wątku fabularnego oraz zadań pobocznych;
- Sposób zdobycia oraz charakterystykę dwóch nowych, potencjalnych członków drużyny;
- Mapę świata z sugerowanym poziomem drużyny dla danej lokacji;
- Porady dotyczące walki z najsilniejszymi przeciwnikami w grze.

Patryk Greniuk (www.gry-online.pl)

O poradniku

Poradnik do gry *Pillars of Eternity: White March Part I* zawiera komplet informacji potrzebnych do ukończenia wszystkich zadań w grze, wraz z przedstawieniem konsekwencji konkretnych wyborów zarówno podczas dialogów, jak i w czasie interakcji ze światem gry. W poradniku użyto następujących oznaczeń kolorystycznych:

Brązowy - nazwy zadań

Niebieski - czary i umiejętności

Zielony - spotykane w grze postaci i bohaterowie

Pomarańczowy - nazwy lokacji

Kursywa - pozostałe pojęcia oraz przedmioty, które wymagają wyróżnienia

Cały poradnik podzielony został na poszczególne rozdziały, z których każdy odpowiada jednej dużej lokacji w świecie gry. W rozdziale takim znajdują się wszystkie najpotrzebniejsze informacje. W niektórych sytuacjach zamieszczone zostały dodatkowe podrozdziały przedstawiające lokacje poboczne, do których wejść możemy z poziomu głównego. W rozdziale znajdują się także opisy wszystkich zadań, które się w danym miejscu rozpoczynają.

Gra dostępna jest w języku polskim, jednak poradnik powstawał w oparciu o wersję angielską, tak więc wszystkie zrzuty ekranu są w tym właśnie języku. Tym niemniej, staraliśmy się aby wszystkie nazwy własne, począwszy od nazw lokacji, zadań, towarzyszy, atrybutów czy umiejętności zostały przetłumaczone na język polski zgodnie z oficjalną, polską wersją gry.

Nowi towarzysze

Zahua

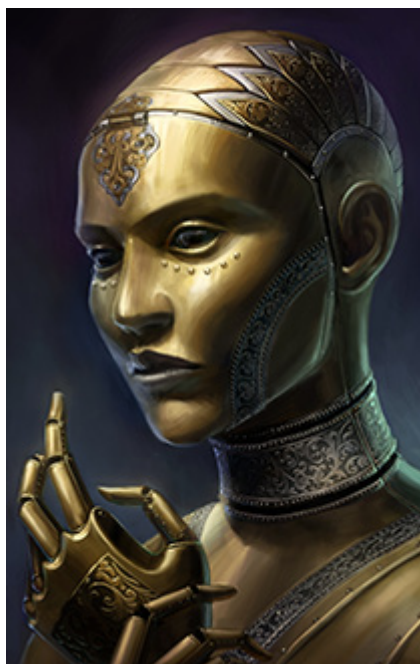


Zahua: Mnich, Człowiek z sawanny, Myśliciel

Zahua jest jednym z najsilniejszych towarzyszy jakich spotkamy, posiada aż 17 punktów tej statystyki. Na uwagę zasługuje dodatkowo *Zręczność* oraz *Kondycja*, które są na poziomie 13-14. Reszta statystyk oscyluje wokół 10 punktów. Spotkasz go mniej więcej na 8-10 poziomie doświadczenia. Dysponować będzie wtedy dosyć dużą siłą ataku, jednak bardzo szybko traci zdrowie. Zastanów się nad wyposażeniem go w jakiś lekki pancerz lub dodanie mu umiejętności zwiększających obronę.

Towarzysza tego spotkasz w pobliżu **Rybackówki (Fishery) (M1,6)** w wiosce **Krzepa**. Musisz podejść do beczki z rybami przy zachodniej ścianie budynku. Gdy spróbujesz wyciągnąć z niej dziwny przedmiot, wyskoczy mnich. Po krótkiej rozmowie będziesz mógł przyłączyć go do drużyny.

Diablica z Caroc (Devil of Caroc)



Diablica z Caroc: Złożony konstrukt, Łotrzyca, Traper

Diablica z Caroc jest jednym z najciekawszych towarzyszy dostępnych w grze. Unikalna jest nie tylko jej rasa - jest bowiem konstruktem, a więc ludzką duszą zaklętą w mechanicznym ciele, ale także jedynym łotrzykiem jakiego możemy przyłączyć do drużyny. Charakteryzuje się wysokim poziomem *Percepcji* (16 punktów) oraz *Stanowczości* (15 punktów) i *Mocy* (13 punktów). Równocześnie posiada bardzo dużo punktów w dziedzinie *Mechaniki* oraz *Skradania*. Z racji, że Diablica wykonana jest z metalu, jej ciało jest jej pancerzem. Oznacza to, że nie możemy wyposażać ją w żadną dodatkową zbroję. Miejsca na hełm, rękawice, buty czy płaszcz nadal pozostają aktywne. Spotkać ją powinienś mniej więcej na 10-11 poziomie doświadczenia. Dysponować będzie wtedy sporą liczbą umiejętności wymierzonych w zadawanie jak największych obrażeń pojedynczym celom. Warto więc korzystać tego w połączeniu z wysokim współczynnikiem skradania to eliminowania pojedynczych, ale silnych celów.

Łotrzykę spotkasz u boku **Galvino** w jego **Gabiniecie (M8,5)**, który znajduje się w **Warsztacie**. Aby się tam jednak dostać musisz przejść najpierw do **Baterii Durgana**, tam odnaleźć **Chatę Galvino (M4,2)**, i dopiero z tego miejsca przejść do podziemi. Tam czeka cię jeszcze dosyć długa przeprawa przez warsztat. Najlepiej trzymaj się opisu z zadania **Samotnik z Białej Marchii (The recluse of the White March)**. Gdy już odnajdziesz **Galvino**, możesz poprosić go o pozwolenie na dołączenie **Diablicy** do twojej drużyny. Zgodzi się jeśli zapłacisz mu 700 sztuk złota lub twoja główna postać posiada 12 punktów *Percepcji*.

Osobisty quest **Diablicy z Caroc** to **Ten, który uciekł (The one that got away)**. Aktywuje się on automatycznie po przyjęciu jej do drużyny.

Spis wszystkich zadań głównych i pobocznych

Zadania główne

Poniżej przedstawiony został spis wszystkich zadań głównych w dodatku *White March* do gry *Pillars of Eternity*. Wszystkie zadania dodawane są do dziennika automatycznie.

Nazwa zadania	Lokacja	Zleceniodawca
Bateria Durgana (Durgan's Battery)	Pierwsza lokacja po wczytaniu stanu gry	Automatycznie dodawane do dziennika
Samotnik z Białej Marchii (The recluse of the White March)	Krzepa (M1)	Renengilda (M1,7)
Ogrza matrona (The ogre matron)	Krzepa (M1)	Renengilda (M1,7)
Biała Kuźnia (The White Forge)	Wielka Sala (M9)	Automatycznie dodawane do dziennika

Zadania poboczne

W dodatku *White March* do gry *Pillars of Eternity* możemy wykonać kilkanaście zadań pobocznych. Poniżej przedstawiono listę wszystkich dostępnych zadań wraz z lokacją w jakiej je otrzymujemy oraz podanego zleceniodawcę. Przy każdej mapie i lokacji w nawiasie podany został odnośnik do mapy lub do konkretnego miejsca na mapie. Aby dowiedzieć się więcej na temat konkretnego zadania należy wyszukać je posługując się właśnie numerem mapy. Każde zadanie jest dokładnie opisane w pozostałej części poradnika.

Nazwa zadania	Lokacja	Zleceniodawca
Oblężenie Crägholdt (Siege of Crägholdt)	Caed Nua	Zarządczyni (Steward)
Cudowna kropelka (A lovely drop)	Krzepa (M1)	Reyfald (M1,2)
Solidny ładunek (A good haul)	Krzepa (M1)	Feara (M1,2)