

Etherlords II: Second Age

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Etherlords II

autor: Michał „Humanghost” Natkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Kampania Witalów	4
Misja 1	4
Misja 2	5
Misja 3	6
Misja 4	8
Kampania Syntetów	9
Misja 1	9
Misja 2	10
Misja 3	11
Misja 4	13
Kampania Chaotów	14
Misja 1	14
Misja 2	15
Misja 3	16
Misja 4	17
Kampania Kinetów	18
Misja 1	18
Misja 2	19
Misja 3	20
Misja 4	21
Kampania Diamandy	22
Misja 1	22
Misja 2	23
Misja 3	24
Misja 4	25
Tryb Multiplayer	26
Umiejętności	28
Specjalizacje	30
Chaoci	30
Witalowie	32
Kineci	33
Synteci	34
Artefakty	36
Przykładowe talie	39
Talia Chaotów	39
Talia Kinetów	41
Talia Syntetów	43
Talia Witalów	45
Zakończenie	46

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

Etherlords II została wydana już jakiś czas temu, lecz pomimo swego wieku cieszy się niesłabnącą popularnością wśród graczy internetowych. Jeśli lubicie strategie turowe oraz gry karciane takie jak *Magic the Gathering*, ta gra przykuje Was do monitora na często długie godziny. Wiele trybów gry pozwoli cieszyć się zabawą przez wiele tygodni.

Ale zacznijmy od pewnego wprowadzenia.

Świat gry *Etherlords* przesycony jest tajemniczą materią – eterem. Miłośnicy MtG zapewne skojarzą tę materię z maną. Wyróżniono pięć odmian eteru: czerwony, niebieski, zielony, czarny i biały. Jak dowiemy się z instrukcji gry najpotężniejszy jest biały eter, z którego czerpie siłę cały wszechświat. Poszczególne kolory eteru są wykorzystywane przez cztery różne rasy zamieszkujące świat *Etherlords*. Chaoci wykorzystują czerwony eter. Posiadają oni najpotężniejsze zaklęcia ofensywne, które potrafią zadać przeciwnikowi poważne obrażenia. Kineci władają niebieskim eterem. Jest to rasa, którą cechuje wielki spryt. Stąd ich zaklęcia opierają się na wykorzystywaniu nie tylko słabości przeciwnika, lecz również jego siły, aby zwrócić ją przeciwko niemu. Witalowie czerpią siłę z zielonego eteru. Są oni bardzo związani z siłami przyrody, z której czerpią energię. Bardzo trudno ich pokonać ze względu na potężne czary leczące i zdolności regeneracji. Synteci dysponują eterem koloru czarnego. Siłą tej rasy są potężne istoty atakujące w mgnieniu oka oraz czary zsyłające na przeciwników choroby. Świat eteru pozostaje w równowadze między tymi rasami. Lecz teraz świat ten zostaje wystawiony na próbę. Pojawiła się nowa siła zdolna zburzyć porządek. Jak się zapewne domyślacie nam przyjdzie ten porządek przywrócić.

W trybie single przyjdzie nam rozegrać pięć kampanii. Na początku jesteśmy postawieni przed wyborem. Możemy zacząć grać albo w kampanię Witalów albo w kampanię Chaotów. Kolejności rozgrywania kampanii jest następująca: Witalowie – Synteci – Diamanda lub Chaoci – Kineci – Diamanda. W obu przypadkach ostatnia kampania jest zawsze taka sama, więc nie chcąc zbyt wcześnie zdradzać zakończenia opiszę ją jako ostatnią. Na początek polecam spróbować swoich sił w tej pierwszej. Jest ona początkowo łatwiejsza i dzięki temu pierwsze Twe kroki w Świecie Eteru będą łatwiejsze. Niniejszy poradnik składa się z dwóch części: pierwsza dotyczy rozgrywki singleplayer a druga multiplayer. W tekście zwroty umieszczone w cudzysłowach oznaczają nazwy zaklęć a te pisane z dużej litery to nazwy istot, przedmiotów i ważniejszych miejsc, specjalizacji i umiejętności oraz artefaktów. Przeprowadzę Cię kolejno przez wszystkie misje, nieraz podając gotowe ułożenia talii konkretnych taktyki na konkretne walki.

Zapraszam do lektury!



Kampania Witalów

M i s j a 1



Dowodzisz Eileen, młodą bohaterką Witalów. Musisz udać się do Twierdzy Czarnociernia na północy i sprawdzić co stało się z jej obrońcami.

Na początku spotkasz Nadana, który radzi porozmawiać z Tienanem, komendantem okolicznej twierdzy. Tienen myśli, że przybywasz aby leczyć i usługiwać żołnierzom. Szybko wyprowadzasz go jednak z błędu. Jesteś świadkiem ataku Syntetów, który jednak zostaje odparty. Należy wesprzeć Kilana Dzielnego i wraz z nim odeprzeć Syntetów z tych ziem.

Użyj teleportuj przy murze. Idź na północ. Spotkasz pierwszego przeciwnika – Plujący chwast. Zdobędziesz zaklęcie „Transfer eteru” i „Rozkład” oraz pierwsze punkty doświadczenia. Zbieraj po drodze surowce – przydadzą się później w sklepach. Oprócz stworzeń typowo leśnych spotkasz też bestie Syntetów. Trafisz na Magiczny ogród strzeżony przez Żarłocznego chwasta. Nie powinno być z nim kłopotów. Chwasty raczej nie atakują – to stworzenia defensywne. Otrzymasz w nagrodę „Transfer eteru”, „Mroczny las” o „Magicznego szerszenia”. Zajęty Magiczny ogród będzie Ci dawał 5 roślin dziennie. Po drugiej stronie ścieżki możesz walczyć z Młodym drzewakiem. Uwaga na jego regenerację – użyj zdobytego wcześniej szerszenia. Dzięki jego umiejętności latania wygrasz walkę. Dostaniesz „Plony eteru” oraz „Rozkład”. Kiedy awansujesz możesz wybrać jedną z trzech dostępnych umiejętności. Wybierz, co chcesz. Teraz czas na pojedynek z Mechanicznym czerwem. Dodaj do talii Szerszenia, „Rozkład” i „Plującego chwastu”. Otrzymasz „Mroczny las” i „Plony eteru”. Za Czerwem jest kapliczka, która nauczy Cię nowej specjalizacji – wykorzystaj to.

Na południowym-wschodzie spotkasz Rulane. Zbierz dla niej trochę surowców a ofiaruje Ci zaklęcia „Młody drzewiak” x2, „Drzewiak” x2 i „Błogosławieństwo”. Zamień istoty talii na nowe.

Dalszą drogę zagrodzi „Mały skoczek”. Po walce dostaniesz „Plony eteru” i „Magicznego szerszenia”. Przeszukaj pobliskie szczątki a znajdziesz kilka przydatnych zaklęć. Bramę na północ zagraadza „Ściana iluzji”. Wykorzystaj Szerszenie i zaklęcia „Ostre pazury”. Dostaniesz w nagrodę zaklęcia „Potęga ofiary” i „Transfer eteru”.

Drogi na zachód strzeże Kilan. Przeszukaj szczątki pod wieżą. Czeką Cię teraz ciężka walka z wojownikami Syntetów. Pamiętaj, że masz przewagę w postaci istot latających i regenerujących się. Po walce zbierz surowce i użyj pobliskiego teleportuj. Przeniesie Cię do bazy. Od komendanta dostaniesz sporo nowych istot. Czas wyruszyć na południe po nowe przygody!

M i s j a 2



Teraz Twoim zadaniem będzie obronić Źródło życia, nim zniszczą go wrogowie.

Na początku w Laboratorium czeladnika po lewej możesz nabyć proste zaklęcia. Kup min. „Mniejsze uzdrowienie” i sprzedaj te zaklęcia, których nie używasz. Zakup jak najwięcej różnych zaklęć abyś miał później wybór. Na moście spotkasz Morune. Skieruj się ścieżką po lewej stronie. Pokonaj po drodze Małego skoczka. Teraz często będziesz spotykać przeróżne istoty na swej drodze. Możesz z nimi walczyć i prócz doświadczenia zyskiwać zaklęcia. Przyda się to.

Dalej Olbrzymi chwast będzie pilnował artefaktu „Zwój kurzu”. Warto go zdobyć. Wykorzystaj w tym celu Szerszenie. Chwasty SA dobrymi blokerami, ale nie latają. Przyda Ci się później też specjalizacja „Mistrz artefaktów”.

Teraz walka z Mechanicznym żmijem. Łatwa wygrana przy Twoich kartach. W pobliskiej kapliczce zdobędziesz specjalizację „Niewrażliwość”. Wybierz ją od razu. Dalszą drogę blokuje Skoczek.

Po pewnym czasie spotkasz Magnetycznego skoczka otoczonego polem siłowym. Możesz go ominąć walcząc z pobliskim Chwastem. Ale jeśli chcesz możesz zyskać trochę doświadczenia więcej. W Kaplicy natury zostaniesz pobłogosławiony. Kiedy będziesz gotów idź dalej drogą. Po pewnym czasie dojdiesz do miejsca, gdzie będziesz mógł naładować swój artefakt. Kolejnym przeciwnikiem będzie Synteci bohater Omega-100A. Złóż następującą talię a łatwo wygrasz:

- „Mroczny las”
- „Lśniący pył”
- „Ostre pazury” x2
- „Rozkład” x2
- „Plony eteru” x2
- „Modliszka”
- „Magiczny szerszeń”
- „Wąż stepowy” x2
- „Drzewiak”
- „Wielki drzewiak” x2
- „Prastary drzewiak”

Taka talia nie powinna mieć problemu z pokonaniem Syntety. Rusz dalej po wygranej walce. Czekają Cię walki z kolejnymi Syntetami. Pobliskie Toksyczne odpady utrudniają dodatkowo rozgrywkę. Nie zmieniaj jednak talii. Wybierz specjalizację „Niewrażliwość”. Dzięki niej wygrasz. Teraz z pobliskiego teleportu wyskoczy nieznana bohaterka, być może zwiadowca Syntetów. Czekają Cię długie drogi do Źródła życia. Po walce będziesz musiał walczyć z wieloma istotami zagradzającymi wąską ścieżkę. Przy Źródle życia okazuje się, że nieznana bohaterka jest Diamandą. Odprawia ona dziwny rytuał i opuszcza te ziemie poprzez pobliski teleport. Zakazany gaj jest bezpieczny. Przejdź przez teleport obok Źródła. Przed wyruszeniem jednak do miasta Złotego Jesionu zwiedź okolicę. Zbierzesz surowce, kup trochę zaklęć i zdobądź więcej doświadczenia. Olbrzymi chwast strzeże niedaleko artefaktu „Amulet oczyszczenia”. Warto go zdobyć. Kiedy będziesz gotów rusz na północ do stolicy Witalów.

M i s j a 3



Twoim zadaniem będzie teraz zlikwidować potężną Trupią istotę. Od razu na drodze spotkasz przeciwnika. Jest on inny niż wszyscy pozostali – to Trupi fanatyk. W talii zamiast „Modliszki” i „Prastarego drzewiaka” warto włożyć istoty latające. Rusz dalej po walce.

P prawej stronie ścieżki dostrzeżesz dziwnie zachowującą się pszczołę. Idź za nią. Zobaczysz osaczoną Ernę. Musisz jej pomóc likwidując dzikie pszczoły. Nie będzie to łatwe. Przydadzą się w talii zaklęcia „Mroczny las” i „Plony eteru”. Masz do pokonania aż trzy oddziały pszczoł. W każdym przypadku stosuj tę samą taktykę. Brawo! Uratowałeś Ernę, która pójdzie teraz szukać swego smoka Pieśniarza. Nie dotykaj chorego chwastu za Erną, bo zachorujesz! Udaj się teraz do Cytadeli na północnym krańcu miasta, gdzie czeka już na Ciebie Vian. W mieście możesz kupić trochę zaklęć. Pogadaj z Vianem. Opowie Ci o obronie miasta. Musisz teraz odszukać jego wojowników: Fionę i Narmesa. Dodatkowe zadanie otrzymasz od Erny. Będziesz musiał odszukać zaginionego Drzewiaka.

Z miasta wyjdź droga na wschód zaraz obok Erny. Na południe od ścieżki bohater Witalów toczy ciężki bój z Orkami. Jeden z nich rzuci się na Ciebie. Pamiętaj, aby mieć istoty latające. Orkowie nie potrafią latać. Kiedy zabijesz Wodza orków reszta ucieknie w popłochu. W nagrodę otrzymasz od Raymonda zaklęcie „Krańc monolitów”. Radzę je od razu dodać do talii.

Dalej zmierz się z Wielkim drzewiakiem i idź dalej aż spotkasz Olbrzymiego skoczka. To łatwy przeciwnik. Skręć teraz na południowy-zachód. W Laboratorium czarownika możesz kupić trochę rzadkich zaklęć. Polecam zaklęcie „Siła lasu”. Teraz dopiero zacznie się jątka. Dalej na południowym-wschodzie czeka już Żelazny mechanoid. Wykorzystaj nowe zaklęcia. Mając w talii drzewiaki powinieneś wygrać. Teraz po prawej czeka Siekacz. Należy go zaatakować przed czwartą turą, bo później będzie ciężko. Jeśli szybko wystawisz kilka istot nie będzie problemu. Istota ta strzegła Regeneratora artefaktów, które teraz możesz naładować. Idź dalej na południowy-wschód. W kapliczce poznasz nową specjalizację „Boska moc”. Na zachód stąd czeka Żelazny mechozaur. Trudny i wymagający przeciwnik. Tu również liczy się szybkość. Dlatego polecam tanie węże i pszczoły w połączeniu z zaklęciem „Plony eteru”. Wkraczasz do bazy Syntetów. Znajdziesz tu wiele surowców. W głębi bazy przebywają dwaj Synteci. Nie atakuj ich teraz. Wróć tą samą drogą na północ i zabij Węża drzewnego po drodze. Wróć na rozstaje przy Laboratorium i skieruj się na północny-wschód. Czekają Ci łatwa walka z Wodzem koboldów. Jeśli chcesz możesz spróbować się z Szarym ogrem. Zdobędziesz trochę surowców. Na północy znajdziesz obóz Chaotów. Na początku wyzwyj Storknora. Pamiętaj, aby mieć istoty latające. Teraz zaatakuj twierdzę na wschód od wejścia do bazy. Bohater w środku nie ma stworzeń, ale włada za to potężnymi zaklęciami. Musisz wystawić dużą liczbę istot. Teraz idź na północ. W kapliczce otrzymasz specjalizację „Ofiara z eteru”. Teraz ze wschodu zaatakuje Cię Glaumar. Posiada on Ściany i mocne ofensywne zaklęcia. Przyda się specjalizacja „Niewrażliwość”. W drodze powrotnej spróbuj pokonać Starożytnego wilka. Przydadzą się Modliszki, istoty latające i zaklęcie „Prastary las”. Wróć do miasta i udaj się na północ. Spotkasz kolejnych przeciwników – Kinetów. Trzeba pokonać Awiackiego strzelca. Nie jest to trudne. Wystarczą Ci silne istoty. Warto, bo zajmiesz Kopalnię rubinów. Dalej rozpraw się z

Duchem szamana. Nie zmieniaj talii. Teraz wkraczasz na bagna. Kolejną Twą ofiarą powinien być Awiacki strzelec. Ostatnią przeszkodą zaś Duch czarodzieja. Po jego pokonaniu zdobędziesz Kamień Strażniczy „Pieczęć Kinetów”. Wróć do bramy i uwolnij zaginionego Drzewiaka. Zbierz surowce i idź na przystań. Popłyniesz na wyspę na środku jeziora. Stalowy mechozaur strzeże teleportu do bazy Syntetów. Masz już doświadczenie w takich pojedynkach, więc powinieneś wygrać. Pomogą Ci także zdobyte artefakty. Przejdź po walce przez teleport. Jesteś teraz na tyłach bazy Syntetów. Rzuci się na Ciebie jeden z nich. Należy go pokonać lub poważnie osłabić przed dziewiątą turą walki. Wtedy wygrana przyjdzie łatwo. Weź Kamień Strażniczy „Pieczęć Syntetów” i uwolnij Narmesa. Za bramą jest także Pusty artefakt. Teraz wróć do miasta i porozmawiaj z Vianem. Da on Ci artefakt „Różdżka odbicia”. Skorzystaj z teleportu po lewej stronie Cytadeli i skieruj się droga na północny-wschód.