

# Divinity II: Ego Draconis

## Atlas Świata

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Divinity II: Ego Draconis (Atlas świata)**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Mapy</b>	<b>5</b>
<b>Legenda</b>	5
<b>M1 Farglow</b>	7
<b>M2 Broken Valley</b>	8
<b>M2.1 Village</b>	10
<b>M2.2 Tomb</b>	12
<b>M2.3 Watermill Basement</b>	13
<b>M2.4 Secret Passage</b>	14
<b>M2.5 Lost Cavern</b>	15
<b>M2.6 Old Cave</b>	16
<b>M2.7 Forgotten Outpost</b>	17
<b>M2.8 Derelict Tunnels</b>	18
<b>M2.9 Bandit Camp</b>	19
<b>M2.10 Dark Cave</b>	20
<b>M2.11 Maxos Temple</b>	21
<b>M2.12 New Miners' Dig</b>	22
<b>M2.13 Miller's Storage</b>	23
<b>M3 Sentinel Island</b>	24
<b>M3.1 Vacca's Cave</b>	26
<b>M3.2 Laiken's Study</b>	27
<b>M3.3 Battle Tower Interior</b>	28
<b>M3.4 Forlorn Cave</b>	29
<b>M4 Throne Room</b>	30
<b>M5 Orobas Fjords</b>	31
<b>M5.1 Broken Valley</b>	33
<b>M5.2 Primordial Cave</b>	34
<b>M5.3 Sinister Cavern</b>	35
<b>M5.4 Dark Cave</b>	36
<b>M5.5 Imps' Lair</b>	37
<b>M5.6 Lost Tomb</b>	38
<b>M5.7 Depleted Ore Mine</b>	39
<b>M5.8 Stone's Flying Fortress</b>	40
<b>M5.9 High Hall Mines</b>	41
<b>M5.10 Mysterious Cave</b>	42
<b>M5.11 Raze's Flying Fortress</b>	43
<b>M5.12 Kali's Flying Fortress</b>	44
<b>M5.13 Red Hammer Tribe</b>	45
<b>M5.14 Well Cave</b>	46
<b>M5.15 Orobas Crypt</b>	47
<b>M5.16 Bone Burrow</b>	48
<b>M5.17 Stone's Greenery</b>	49
<b>M5.18 Stone's Pasagge</b>	50
<b>M5.19 Fortress Headquarters</b>	51
<b>M5.20 Mine</b>	52
<b>M5.21 Geshniz's Headquarters</b>	53
<b>M5.22 Raze's Headquarters</b>	54
<b>M5.23 Kali's Storage</b>	55
<b>M5.24 Kali's Headquarters</b>	56
<b>M5.25 Rayhun's Headquarters</b>	57
<b>M5.26 Needleman Storage</b>	58
<b>M5.27 Keara's Flying Fortress</b>	59
<b>M5.28 Keara's Headquarters</b>	60
<b>M6 Aleroth</b>	61
<b>Umiejętności</b>	<b>62</b>
<b>Kapłan</b>	62
<b>Mag</b>	63
<b>Wojownik</b>	64

Łucznik	65
Pogromca Smoków	66
Smok	67
<b>Kreatura</b>	<b>68</b>
<b>Mikstury</b>	<b>69</b>
Podstawy	69
Zdrowie	70
Mana	71
Zdrowie i mana	72
Siła	73
Wytrzymałość	74
Inteligencja	75
Odporność	76
<b>Zaklęcia</b>	<b>77</b>
Podstawy	77
Life Leech	78
Poison	79
Fire Curse	80
Spontaneous Combustion	81
Mana Leech	82
Extra Damage Normal	83
Extra Damage Magic	84
Hatemonger	85
Endurance	86
Life Line	87
Malee Protection	88
Ranged Protection	89
Magic Protection	90
Healing Aura	91
Retribution Aura	92
Magic Damage Aura	93
Poison Aura	94
<b>Bestiariusz</b>	<b>95</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Atlas świata *Divinity II: Ego Draconis* stanowi uzupełnienie właściwego (questowego) poradnika do gry. Zawiera on przede wszystkim szczegółowe mapy z zaznaczonymi lokalizacjami bohaterów niezależnych, skrzyń, teleportów etc. Do tego dochodzi jeszcze dokładny opis wszystkich umiejętności, mikstur i zaklęć. Całość uzupełnia rozbudowany bestiariusz.

**Artur „Arxel” Justyński**

# Mapy

## L e g e n d a



Przejścia do innych lokacji.



Wszelkie skrzynie (również te złote).



Wszelkie klucze.



Wszelkie księgi itp.



Normalny teleport – umożliwia wybór miejsca docelowego spośród wcześniej już odwiedzonych.



Specjalny teleport – działa tylko w jedną stronę, brak możliwości ustawiania miejsc docelowych.



Ważne cele (np. sety magika/łuczника/wojownika w Latających Fortecach Damiana).



Strefa, w której nie możesz być smokiem.





Wrogowie na poziomach 0-5



Wrogowie na poziomach 6-10



Wrogowie na poziomach 11-15



Wrogowie na poziomach 16-20

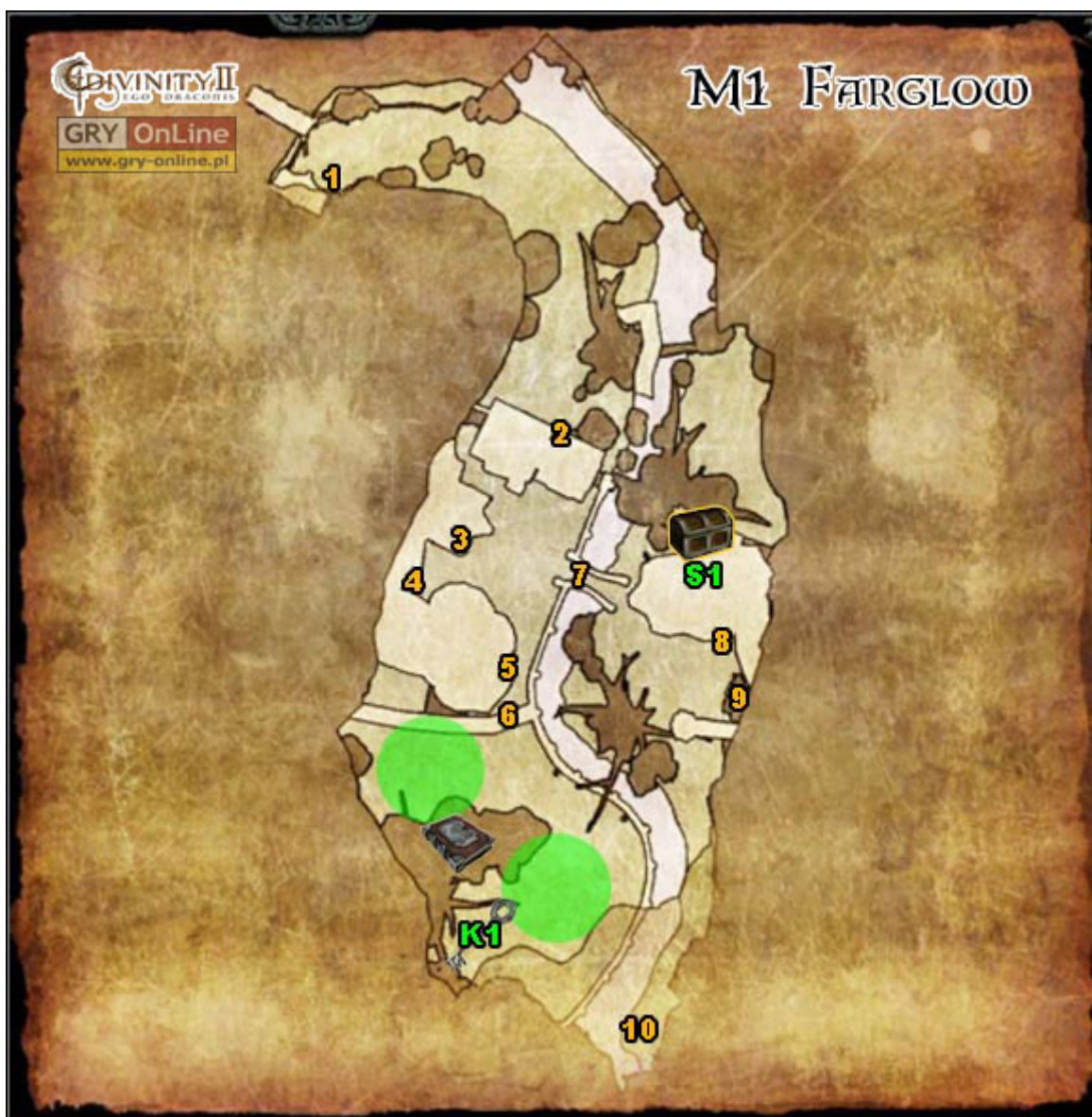


Wrogowie na poziomach 21-25



Wrogowie na poziomach 26+

## M 1 F a r g l o w



1. **Rhode / Marius**
  2. **Edmund**
  3. **Aravir** (nauczyciel łucznictwa)
  4. **Alberic** (nauczyciel magii)
  5. **Gawain** (nauczyciel walki bronią białą)
  6. **Sonja**
  7. **Isobel**
  8. **Tiresias** (handlarz)
  9. **Gerald** (handlarz)
  10. **Morgana / Toral**
- K1** Klucz do skrzyni **S1**