



**Dungeon Siege II:
Broken World**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Siege II Broken World

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Nowości w Broken World	4
Porady wstępne	9
Rozdział I - Mapy	10
Mapa 01: The Dryad Outpost	10
Mapa 02: The Blasted Valley	11
Mapa 03: The Blighted Hills	12
Mapa 04: An Abandoned Mine, A Dark Cave, A Winding Cavern	13
Mapa 05: A Dank Crevasse, The Hak'u Tunnels	14
Mapa 06: A Dusty Cavern	14
Mapa 07: The Kelvaran Waste (East)	15
Mapa 08: The Kelvaran Waste (Central, West)	16
Mapa 09: Arinth's Gorge	17
Mapa 10: Arinth's Heights	18
Rozdział I - Zadania	19
Rozdział I - Zadania główne	19
Rozdział I - Zadania poboczne	24
Rozdział II - Mapy	38
Mapa 11: The Passage to Aman'lu	38
Mapa 12: The Town of Aman'lu, Old Aman'lu	39
Mapa 13: Western Vai'lutra Forest	40
Mapa 14: Western Vai'kesh Forest	41
Mapa 15: The Calennor Wood	42
Mapa 16: An Abandoned Elven Run	42
Mapa 17: The Calennor Stronghold	43
Mapa 18: The Sepulcher of the Crimson Hunters	43
Mapa 19: A Small Vai'kesh Sanctuary	44
Mapa 20: An Ancient Stockade	44
Mapa 21: The Vault of Therayne	45
Rozdział II - Zadania	46
Rozdział II - Zadania główne	46
Rozdział II - Zadania poboczne	54
Rozdział III - Mapy	65
Mapa 22: The Halls of the Overseers	65
Rozdział III - Zadania	66
Rozdział III - Zadania główne	66
Rozdział III - Zadania poboczne	71
Dodatek A – Receptury	74
Dodatek B – Unikaty	82
Dodatek C – Zestawy	88

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

Poradnik dotyczy dodatku do wydanej w 2005 roku gry Dungeon Siege 2. Dodatek ten nie wymaga ukończenia podstawowej wersji gry, umożliwia natomiast transfer postaci.

W poradniku znajduje się dokładny opis zadań głównych i pobocznych, mapy do zadań oraz spis przedmiotów unikatowych i zestawów.

Nowości w Broken World

Twórcy gry wprowadzili kilka istotnych nowości w stosunku do wersji podstawowej:

Nowa rasa – Dwarf (Krasnolud), który otrzymuje następujące bonusy od początku gry:

- 1 point in Critical Strike
- 1 point in Survival
- 1 point in Chant of Stone
- +3 Strength
- +1 Intelligence

Dwie nowe klasy postaci (charakterystyka znajduje się niżej):

Blood Assassin (połączenie Ranger + Combat Mage)

Fist of Stone (połączenie Fighter + Nature Mage)

Trener (Trainer Vireni z mapy The Dryad Outpost) – za odpowiednią opłatą umożliwia reset umiejętności. Wszystkie punkty umiejętności możemy wówczas rozdysponować na nowo.

Najemnicy – w grze pojawia się trójka nowych najemników (**Yoren, Ressa, Celeb’hel**), których można zwerbować po ukończeniu odpowiednich zadań.

Przedstawiciel F&K Society – dość pomysłowa opcja, dzięki której posiadacze gry *Dungeon Siege: Throne of Agony* na konsolę PSP mogą transferować przedmioty za pomocą specjalnych kodów. Dodatkowo można wymieniać u niego znalezione starożytne tablice (Ancient Agallan Tablet) na przedmioty unikatowe.

Nowe zwierzęta – w Broken World pojawiają się (są dostępne od samego początku gry) dwa nowe zwierzaki: **Pack Ram** i **Kohl Beast**

Pet:	Weapon:	Power:	Emanation:
 Pack Ram	Kick	Earthquake – tworzy fale uderzeniowe raniące i paraliżujące wrogów	Determination – zwiększa maksymalny poziom energii i siły drużyny
 Kohl Beast	Claw Slash	Flurry – na 4 sekundy Kohl Beast zwiększa swą szybkość ataku i siłę zadawanych obrażeń	Deadly Strike – zwiększa częstotliwość i siłę ciosów krytycznych

Receptury (Reagent Recipes) – dzięki nim możemy tworzyć unikatowe (z zestawów także!) przedmioty, receptury określają jakie składniki są potrzebne do otrzymania każdego z nich.

Blood Assassin

Blood Assassin – Krwawy Zabójca to bardzo ciekawa postać. Ranger z ofensywnymi czarami Combat Mage'a plus własne specjalności. Posiada ciekawą umiejętność namierzania kilku celów jednocześnie i rzucania na nie ofensywnego czaru.

Blood Assassin Powers:		
Execute	Moc pozwalająca w tym samym momencie użyć czaru ofensywnego na naznaczonych obiektach	Zadaje obrażenia wszystkim naznaczonym celom
Ravaging Strike	Umożliwia wykonanie za pomocą dystansowej broni specjalnego ataku o zwiększonej sile	Specjalny atak kosztem 40% energii
Rune of Blood	Moc pozwalająca zakładać śmiercionośne pułapki	Uaktywniona pułapka uderza we wszystkich znajdujących się w pobliżu wrogów (czas trwania 20 s)
Rune of Sacrifice	Moc umożliwiająca zwiększenie zadawanych obrażeń	Kosztem - 300% energii do regeneracji zwiększa na pewien czas zadawane obrażenia

Blood Assassin Skills:		
Shred Blood	Ataki przeprowadzane na odległość (Ranged) mogą doprowadzić do krwotoku przeciwnika	Szansa na zwiększone obrażenia (dodatkowy bonus za inteligencję)
Mark Mastery	Zwiększa efektywność naznaczania przeciwników	Zwiększa obrażenia zadane przez naznaczanie, wydłuża jego trwanie i skraca czas regeneracji
Bloodsoaked Shoots	Nasączenie broni własną krwią	Zwiększa obrażenia zadawane bronią dystansową (Ranged) kosztem energii
Rune Mastery	Mistrzostwo w posługiwaniu się runami	Skraca czas regeneracji run
Living Death	Umiejętność balansowania na krawędzi życia i śmierci	Zwiększa odporność na obrażenia fizyczne kosztem zmniejszenia odporności na ogień
Improved Weapon Enhancements	Umiejętność wydajniejszego wykorzystania broni za pomocą magii	Zwiększenie czasu trwania czarów modyfikujących broń
Ignite Blood	Umiejętność doprowadzenia do podpalenia krwi przeciwnika przy użyciu Ravaging Strike	(umiejętność jednopunktowa) 70 obrażeń przez 5 sekund
Improved Runes	Udoskonalone posługiwanie się runami	(umiejętność jednopunktowa) +1 metr do zasięgu działania Rune of Blood i Rune of Sacrifice
Improved Execute	Udoskonalone posługiwanie się mocą Execute	(umiejętność jednopunktowa) +4 metry do zasięgu działania Execute
Grace of the Night	Umiejętność zwiększenia atrybutów	(umiejętność jednopunktowa) +24 do zręczności +16 do inteligencji

Fist of Stone

Fist of Stone – Kamienna Pięść jest postacią bardziej defensywną i przeznaczoną do walki bezpośredniej. Połączenie magii natury i wojownika wraz ze specjalnymi umiejętnościami daje ciekawe zestawienie mogące służyć drużynie jako „mur obronny”.

Fist of Stone Powers:		
Stone Form	Umiejętność przybrania kamiennej formy	Zwiększa siłę i pancerz całej drużyny na 10 sekund
Eathquake Aura	Wytworzenie aury powodującej trzęsienie ziemi	Powoduje zadawanie obrażeń o określonym zasięgu przez określony czas (uzależnione od poziomu)
Fault Line	Wyznacza granicę, przez którą nie mogą przejść wrogowie	Fragment terenu jest przez kilka sekund nie do przejścia dla wrogów, zadaje im obrażenia i paraliżuje ich
Eruption	Powoduje pojawienie się dookoła bloków kamiennych wyrastających spod ziemi	Bloki zadają ogromne obrażenia przez określony czas i o określonym zasięgu (uzależnione od poziomu)