

Dungeon Siege II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Siege

2

autor: Kamil „Draxer” Szarek

GRYOnline.pl

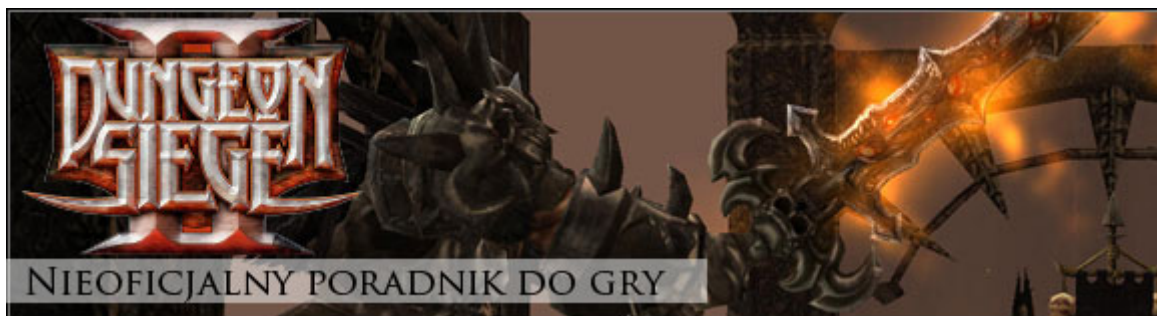
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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
Wiedza	4
Przedmioty do zadań	4
Księgi	13
Mapy	17
Zaśpiewy	18
Bestiariusz	26
Akt 1	27
Akt 2	41
Akt 3	54
Towarzysze	63
Mapy	64
Indeks map	65
001 Zachodnia plaża Greilyn	67
002 Eirulan	68
003 Północna dżungla Greilyn	69
004 Zachodnia dżungla Greilyn	70
005 Południowa dżungla Greilyn	71
006 Wschodnia dżungla Greilyn	72
007 Podziemne schronienie	73
008 Górne pieczary Kithraya	74
009 Dolne pieczary Kithraya	75
010 Pustynia Azunitów	76
011 Pieczara Azunitów	77
012 Zaginiona Dolina Azunitów	78
013 Klify Azunaia	79
014 Forteca Kamiennych Wichrów	80
015 Świątynia Xerii	81
016 Aman'lu	82
017 Wzgórza Aman'lu	83
018 Północy Las Vai'lutra	84
019 Wyspy Elen'lu	85
020 Południowy Las Vai'lutra	86
021 Las Vai'kesh	88
022 Wąwóz Arintha	89
023 Ogród Pradawnych	90
024 Nekropolia Azunitów	91
025 Katakumby Azunitów	92
026 Śnieżna Dolina	93
027 Śnieżna Grota	94
028 Kwatery Śnieżnej Opoki	95
029 Dziedzinec Śnieżnej Opoki	96
030 Kalrathia	97
031 Północna Równina Łez	98
032 Wschodnia Równina Łez	99
033 Duże opuszczone schronisko	100
034 Darthrul	101
035 Pustynia Kaderak	102
036 Górne kopalnie Kaderak	103
037 Dolne kopalnie Kaderak	104
038 Agallańskie Wierchy	105
Zadania	106
Zanim zaczniesz korzystać	106
Indeks zadań głównych	108
Indeks zadań pobocznych	111
Akt 1 - Zadania główne	115
Akt 1 - Zadania poboczne	125
Akt 2 - Zadania główne	135
Akt 2 - Zadania poboczne	144
Akt 3 - Zadania główne	158
Akt 3 - Zadania poboczne	169
Tajemnicze zadanie	178



Wprowadzenie

Czy kiedykolwiek, siedząc w ciepłej tawernie przy kufelku piwa wśród znanych i nieznanym osób chciałeś poczuć smak tej przygody, o której tak wspaniale opowiadali, wędrowcze? Jeżeli tak – oto świat Aranna, pełen tajemnic, magii, dobra i zła. Już czas go odwiedzić. W wyprawie pomoże Ci niniejszy poradnik; znajdziesz tu wszystko, co podróżnikowi może się przydać.

Jako że działów jest dosyć sporo – oto ich krótka charakteryzacja:

- Wiedza – przedmioty do zadań: jak sama nazwa wskazuje. Wiernie odtworzone karty z dziennika prowadzonego przez postać w grze. Wszystkie przedmioty wraz z numerami zadań, do których przynależą.
- Wiedza – książki: lista książek, jakie możesz zebrać w trakcie gry wraz z lokalizacjami.
- Wiedza – mapy: lista mapek występujących w dzienniku w grze.
- Wiedza – zaśpiewy: lista wszystkich zaśpiewów wraz z ich efektami oraz miejscami, w których można się ich nauczyć.
- Bestiariusz: obszerny dział zawierający porcję informacji z dziennika w grze na temat potworów.
- Towarzysze: krótki wykaz osób, które wyrażą wolę przyłączenia się do Twojej drużyny w trakcie gry.
- Mapy: 38 dokładnych map terenów, jakie możesz zwiedzić w grze wraz z oznaczeniami.
- Zadania – zanim zaczniesz korzystać, indeksy zadań, opisy: solidna garść wskazówek odnośnie wędrowek po Arannie, wykaz wszystkich zadań dostępnych w grze i wreszcie opisy do każdego po kolei.
- Tajemnicze zadanie – znalazłeś już jakiś tajemniczy przedmiot?

Poradnik był pisany na podstawie angielskiej wersji gry, następnie całkowicie przerabiany na polską. Pisałem pod wersją 2.0.

Specjalne podziękowania za użyteczną pomoc dla Jasia, Piokosa, Pvt. Creak'a i Blinka!










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 www.gry-online.pl.











Wiedza





P r z e d m i o t y d o z a d a ń

Czyli: lista przedmiotów związanych z zadaniami, wraz z momentami ich otrzymania i – niekiedy – kilkoma uwagami ode mnie na ich temat.

Obrazek	Nazwa	Od kogo	Kiedy	Uwagi
	Medalion Drevina	Drevin	Akt 1, zadanie główne 1	Ważny przedmiot. Dostajesz, tracisz i odzyskujesz go w akcie pierwszym, a jego prawdziwe znaczenie odkrywasz ciut później :)
	Kosz kamiennych oselek	Driada Telinu	Akt 1, zadanie główne 2	Przedmiot wymagany do drugiego głównego zadania w pierwszym akcie
	Klucz do bramy Mordenów	Jeden z Mordenów przy punkcie strażniczym	Akt 1, zadanie główne 2	Za jego pomocą uwalniasz driady, co prowadzi do rozpoczęcia trzeciego głównego zadania w akcie 1
	Kamień aktywacyjny eirulańskiego teleportu	Strażniczka Celia	Akt 1, zadanie główne 2	Przedmiot otrzymujesz dopiero pod sam koniec zadania
	Klucz do bramy posterunku driad	Strażniczka Celia	Akt 1, zadanie główne 2	Przedmiot otrzymujesz dopiero pod sam koniec zadania
	Mordeński sprzęt dźwigowy	Po spaleniu ostatniej z ukrytych wież Mordenów	Akt 2, zadanie poboczne 16	Odblokowuje dostęp do ukrytych miejsc w mieście Mordenów, Darthrul
	Pusta fiolka	Driada Taar	Akt 1, zadanie główne 4	Musisz ją napełnić wodą z elfickiej kaptuczki
	Zaginiony Szafir Elfów	Leży sobie na półeczce w elfickiej kaptuczce	Akt 1, zadanie poboczne 4	Przedmiot wymagany do ukończenia tegoż zadania. Znajdujesz go w ukrytej części elfickiej kaptuczki
	Napełniona fiolka	Elficka fontanna, elficka kaptuczka	Akt 1, zadanie główne 4	Fiolka z wodą z elfickiej fontanny

Obrazek	Nazwa	Od kogo	Kiedy	Uwagi
	Łeb garganturaksa	Po zabicu Garganturaksa	Akt 1, zadanie poboczne 9	
	Nakrycie głowy Hak'u	Po zabicu złego wodza Hak'u	Akt 1, zadanie poboczne 7	
	Srebrny klucz z zagadką	Skrzynia w ruinach Razki	Akt 2, zadanie poboczne 10	
	Kowadło Feldwyr	Po zabicu jednego z bossów w podziemnym schronieniu	Akt 1, zadanie poboczne 10	
	Ruda mythrilu Feldwyr	Po zabicu jednego z bossów w podziemnym schronieniu	Akt 1, zadanie poboczne 10	Boss jest na 24 poziomie, sugerowany poziom zadania to 12 :P
	Młot Feldwyr	Po zabicu jednego z bossów w podziemnym schronieniu	Akt 1, zadanie poboczne 10	Jak wyżej
	Ucięta głowa królowej roju z pieczar Kithraya	Po zabicu królowej roju w dolnych pieczarach Kithraya	Akt 1, zadanie poboczne 5	
	Tablica Ślepoty	Po zabicu jednego ze strażników-skathów na pustyni Azunitów	Akt 1, zadanie główne 7	Pierwsza z czterech tablic do zadania
	Tablica Życia	Po zabicu jednego ze strażników-skathów na pustyni Azunitów	Akt 1, zadanie główne 7	Druga z czterech tablic do zadania
	Tablica Śmierci	Po zabicu jednego ze strażników-skathów na pustyni Azunitów	Akt 1, zadanie główne 7	Trzecia z czterech tablic do zadania
	Tablica Wzroku	Po zabicu jednego ze strażników-skathów na pustyni Azunitów	Akt 1, zadanie główne 7	Czwarta z czterech tablic do zadania

Obrazek	Nazwa	Od kogo	Kiedy	Uwagi
	Srebrne lustro	Po wykonaniu zadania, potrzebne do kolejnego	Akt 1, zadanie główne 7	
	Azunicki artefakt	Jak wyżej	Akt 1, zadanie główne 8	
	Kamień ogniskujący	Po otwarciu skrzyni w pradawnym elfickim relikwiarzu pod pieczarami Isteru	Akt 2, zadanie poboczne 5	Aby otworzyć skrzynię, musisz najpierw pogadać z duchem
	Klucz do komnat skarbcza Fortecy Kamiennych Wichrów	Kapitan Dathry	Akt 1, zadanie główne 9	Otwiera przejście do zewnętrznej krypty Fortecy Kamiennych Wichrów
	Klucz do wewnętrznego skarbcza Fortecy Kamiennych Wichrów	Po zabiciu porucznika Namyeka w zewnętrznej krypcie Fortecy	Akt 1, zadanie główne 9	Otwiera przejście do wewnętrznej krypty Fortecy Kamiennych Wichrów
	Zakurzony klucz	Po wykonaniu zadania	Akt 1, zadanie poboczne 13	Otwiera drzwi do pomieszczenia ze skarbami w wewnętrznej krypcie Fortecy Kamiennych Wichrów
	Aktywny Azunicki artefakt	Artefakt aktywujesz w wewnętrznej krypcie Fortecy Kamiennych Wichrów	Akt 1, zadanie główne 9	
	Kamień aktywacyjny teleportu Aman'lu	Celeb'hel Starszy	Akt 2, zadanie główne 1	Przedmiot otrzymujesz dopiero pod sam koniec zadania
	Liantirynt	Leży w jednym z domków w Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 11	Podjęcie kamienia rozpoczyna zadanie poboczne w drugim akcie – znak skrytobójcy
	Czarny klucz jedyńki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w pierwszej rundzie, otwiera drzwi do pierwszego pomieszczenia ze skarbem

Obrazek	Nazwa	Od kogo	Kiedy	Uwagi
	Niebieski klucz dwójki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w drugiej rundzie, otwiera drzwi do drugiego pomieszczenia ze skarbem
	Turkusowy klucz trójki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w trzeciej rundzie, otwiera drzwi do trzeciego pomieszczenia ze skarbem
	Zielony klucz czwórki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w czwartej rundzie, otwiera drzwi do czwartego pomieszczenia ze skarbem
	Żółty klucz piątki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w piątej rundzie, otwiera drzwi do piątego pomieszczenia ze skarbem
	Pomarańczowy klucz szóstki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w szóstej rundzie, otwiera drzwi do szóstego pomieszczenia ze skarbem
	Czerwony klucz siódemki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w siódmej rundzie, otwiera drzwi do siódmego pomieszczenia ze skarbem
	Fioletowy klucz ósemki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w ósmej rundzie, otwiera drzwi do ósmego pomieszczenia ze skarbem
	Żelazny klucz dziewiątki	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w dziewiątej rundzie, otwiera drzwi do dziewiątego pomieszczenia ze skarbem
	Złoty klucz Daesthai	Po zabiciu jednego z przeciwników na arenie Aman'lu	Akt 2, zadanie poboczne 12	Wypada w dziesiątej rundzie, otwiera drzwi do ostatniego pomieszczenia ze skarbem
	Klucz poszukiwacza	Poszukiwacz Albain	Akt 2, zadanie poboczne 10	Zadanie to możesz rozpocząć tylko z Deru w drużynie
	Kryształ aktywacyjny mostu	Finala	Akt 2, zadanie główne 2	Przedmiot otrzymujesz dopiero pod sam koniec zadania, potrzebny w kolejnym