



Pillars of Eternity
The White March Part II
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Pillars of Eternity The White March (Part II)

autor: Patryk Greniuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-336-3

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
Podział poradnika i oznaczenia	4
Przewodnik po grze	5
Spis wszystkich zadań głównych i pobocznych	5
Świat gry	7
Maneha - nowy towarzysz	9
Opis przejścia	10
Rozpoczęcie przygody	10
Zapomniana armia (The Forgotten Army) - zadanie główne	12
Krzepa (Stalwart Village) M1	14
Kopalnie Krzepy (Stalwart Mines) M2	19
Lśniące Jaskinie (Luminescent Cave) M3	24
Przygotuj działa (Ready the Cannons) - zadanie poboczne	27
Szepty w ciemności (Whispers in the Dark) - zadanie poboczne	32
Żelazne cepy (The Iron Flail) - zadanie główne	36
Ryzykowna inwestycja (Risk Tolerance) - zadanie poboczne	39
Żelazo i ogień (Iron and Flame) - zadanie poboczne	41
Dzika Mylla (Wild Mylla) - zadanie poboczne	43
Posępna przysięga (Bleak Oath) - zadanie poboczne	44
Brzemie wspomnień (The Burden of Memory) - zadanie poboczne	46
Obietnica filakterium (The Phylactery's Promise) - zadanie poboczne	49
Pozostałe zadania poboczne w Krzepie	52
Bateria Durgana (Durgan's Battery) M4	57
Wnętrze Baterii Durgana (Durgan's Battery Interior) M5	60
Biała Kotlina (Whitestone Hollow) M6	66
Fort Żelaznych Cepów (Iron Flail Fort) M7	69
Przyływ (The Rising Tide) - zadanie główne	73
Opactwo Upadłego Księżyca (The Abbey of the Fallen Moon) M8	77
Kryjówka Bezokich (Lair of the Eyeless) - zadanie główne	80
Sale Obecności (Halls of Presence) M9	84
Sale Milczenia (Halls of Silence) M10	88
Szrama Caryona (Caryon's Scar) M11	92
Mowrghek Ien M12	95
Przerwa w podróży (Bogged Down) - zadanie poboczne	99

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 drugiej części dodatku do gry *Pillars of Eternity* zatytułowanego *White March*. 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 sylwetki **nowego, potencjalnego członka drużyny**, wraz z podaniem jego najważniejszych statystyk oraz sposobu przyłączenia.

Poradnik do gry *Pillars of Eternity: The White March Part II* 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 nowego, potencjalnego członka drużyny;
- Mapę świata z sugerowanym poziomem drużyny dla danej lokacji;
- Porady dotyczące walki z najsilniejszymi przeciwnikami w grze.

Patryk "Tyon" Greniuk (www.gry-online.pl)

O poradniku

Podział poradnika i oznaczenia

Poradnik do gry *Pillars of Eternity: White March Part II* 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:

Brazowy - 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.

Przewodnik po grze

Spis wszystkich zadań głównych i pobocznych

Zadania główne

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

Nazwa zadania	Lokacja	Zleceńodawca
Zapomniana armia (The Forgotten Army)	Pierwsza lokacja po ukończeniu głównego wątku fabularnego poprzedniego dodatku	Automatycznie dodawane do dziennika
Żelazne cepy (The Iron Flail)	Krzepa (M1)	Deryan (M1,1)
Przyptyw (The Rising Tide)	Fort Żelaznych Cepów (M7)	Automatycznie dodawane do dziennika
Kryjówka Bezokich (Lair of the Eyeless)	Opactwo Upadłego Księżycy (M8)	Automatycznie dodawane do dziennika

Zadania poboczne

W drugiej części 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 podanym zleceniodawcą. Aby dowiedzieć się więcej na temat konkretnego zadania należy wyszukać je posługując się numerem mapy podanym przy każdej nazwie lub imieniu. Każde zadanie jest dokładnie opisane w pozostałej części poradnika.

Nazwa zadania	Lokacja	Zleceniodawca
Przygotuj działa (Ready the Cannons)	Krzepa (M1)	Deryan (M1,1)
Ryzykowna inwestycja (Risk Tolerance)	Krzepa (M1)	Torfos (M1,2)
Brzemie wspomnień (The Burden of Memory)	Krzepa (M1)	Maneha (M1,3)
Żelazo i ogień (Iron and Flame)	Krzepa (M1)	Masca (M1,3)
Dzika Mylla (Wild Mylla)	Krzepa (M1)	Royse (M1,6)
Posępna przysięga (Bleak Oath)	Krzepa (M1)	Kern (M1,7)
Obietnica filakterium (The Phylactery's Promise)	Krzepa (M1)	Strażnicy (M1,8)
Zlecenie: Wierni Magrany (Bounty: Magran's Faithful)	Krzepa (M1)	Asca (M1,4)
Zlecenie: Postrach Białej Kotliny (Bounty: The Terror of Whitestone Hollow)	Krzepa (M1)	Asca (M1,4)
Zlecenie: Brynlod (Bounty: Brynlod)	Krzepa (M1)	Asca (M1,4)
Zlecenie: Krasowodne Lagufaty (Bounty: Redwater Lagufaeth)	Krzepa (M1)	Asca (M1,4)
Szepty w ciemności (Whispers in the Dark)	Kopalnie Krzepy (M2)	Ismey (M2,1)
Przerwa w podróży (Bogged Down)	Mowrghek Ien (M12)	Herla (M12,1)

Świat gry



Druga część dodatku *White March* do gry *Pillars of Eternity* wprowadza kilka nowych lokacji, a także nieznacznie modyfikuje część już obecnych w świecie gry. Największych zmian doczekała się **Krzepa**, czyli największa, ale i jedyna osada **Białej Marchii**. Nieznaczne zmiany dotknęły także **Baterii Durgana**. Niektóre lokacje znane z pierwszej części, jak **Rdzawy Las (Russetwood)** czy **Długie Wodospady (Longwatch Falls)** pozostały w niezmienionej formie. Dodano także jedną lokację w **Jelenioborzu**. Większość nowo spotkanych przeciwników wymagać będzie drużyny na przynajmniej 13-14 poziomie doświadczenia, chociaż bardzo dużo zależy w tym wypadku od wybranego stopnia trudności.

Krzepa (M1) - Jest to jedyna osada w **Białej Marchii**. Od twojej ostatniej wizyty znacznie się zmieniła. Wybrano nowego burmistrza, w miejscu spalonego domu pojawił się nowy handlarz, a do osady przybyło kilkunastu nowych mieszkańców. Większość z nich może zlecić ci jakieś ciekawe zadanie. Warto zauważyć, że w północno-wschodniej części wioski otwarto **kopalnię (M2)**, która stanowi odrębną lokację. Wykonasz tam jedno dosyć długie, ale bardzo ciekawe zadanie, które doprowadzi cię do kolejnej lokacji podrzędnej - **Lśniących Jaskiń (Luminescent Cave) (M3)**.

Bateria Durgana (M4) - Lokacja ta przeszła jedynie kosmetyczne zmiany, gdyż przed samym wejściem do twierdzy pojawili się robotnicy. Modyfikacji doczekało się natomiast **Wnętrze Baterii Durgana (M5)**, które przeszło gruntowny remont. Uzyskaliśmy także dostęp do nowej części kompleksu - zachodniej wieży.