



Dragon Age: Początek **Powrót do Ostagaru**

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dragon Age: Początek – Powrót do Ostagaru

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
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
Questy	4
Królewski powiernik	4
Powrót do Ostagaru	6
Bonusy	17
Nagrody za ukończenie Powrotu do Ostagaru	17
Przyłączenie do drużyny ogara mabari	19
Mapy	21
Mapa M1: Ostagar	21
Mapa M2: Wieża Ishal	23
Mapa M3: Tunele mrocznych pomiotów	24

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 do gry *Dragon Age: Początek – Powrót do Ostagaru* zawiera pełny opis wszystkich zadań, na które można natknąć się podczas nowej przygody w Fereldenie. Do tego dochodzą jeszcze szczegółowe mapy, przedstawiające dodatkowe lokacje.

Po zainstalowaniu *Powrotu do Ostagaru* możesz skorzystać z dowolnego z posiadanych zapisanych stanów gry. Quest oficjalnie będziesz mógł rozpocząć dopiero po opuszczeniu [\[Lothering\]](#), a więc po ukończeniu pierwszego głównego questu z podstawowej wersji – **Lothering i Trakt Imperialny**. Nie zapomnij odbyć podróży do twierdzy [\[Ostagar\]](#) ZANIM przystąpisz do wykonywania ostatniego głównego questu gry – **Ostateczna bitwa**.

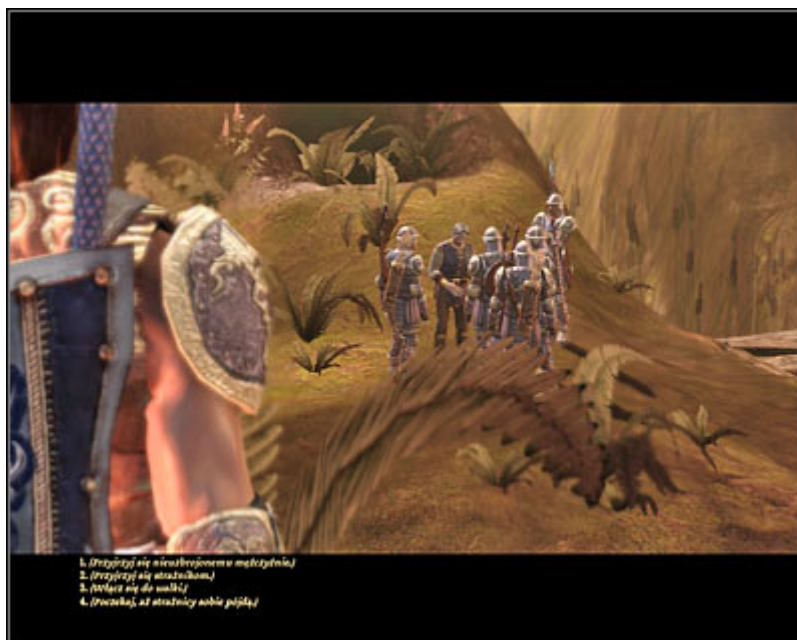
Warto dodać, że poziom trudności dodatku automatycznie dopasuje się do stopnia rozwinięcia drużyny. Ja radziłbym rozpocząć nową przygodę dopiero po ukończeniu wizyty w Wieży Kręgu i przyłączeniu Wynne, chyba że sam grasz magiem zdolnym do skutecznego leczenia wszystkich członków zespołu. Nie zapomnij też zostawić sobie dużo wolnego miejsca w inwentarzu, a to dlatego, że w nowym miejscu oprócz świetnych elementów zbroi króla Cailana odnajdziesz też wiele innych ciekawych przedmiotów, które dobrze byłoby na bieżąco kolekcjonować.

Jacek „Stranger” Hałas

Questy

Królewski powiernik

Zleceniodawca: automatycznie po zainstalowaniu dodatku [[Ferelden](#)]



Opis: Podobnie jak w przypadku DLC *Kamienny więzień* pierwszy quest tego dodatku jest jedynie krótkim wstępem do właściwej przygody. Otwórz ekran mapy świata i wybierz z niego nowo odblokowaną lokację – [[Ziemie banna Lorena](#)] (miejsce to odnajdziesz niedaleko jeziora Kalenhad i Wieży Kręgu). Po dotarciu na miejsce gra automatycznie wyświetli cut-scenkę, oferując cztery warianty zachowania. Z dwóch pierwszych opcji, czyli przyjrzenia się **nieuzbrojonemu mężczyźnie** i **strażnikom**, możesz śmiało skorzystać, gdyż nie zostaniesz zauważony. Wybór jednej z dwóch pozostałych opcji pozwoli Ci podjąć decyzję czy chcesz walczyć ze strażnikami czy nie. Niestety w obu przypadkach mężczyzna zostanie poważnie zraniony.



Jeżeli wybrałeś walkę to do pokonania będzie niewielka grupka strażników oznaczonych jako **prywatna milicja** (wojownicy i łucznicy). Zwycięstwo nie powinno okazać się trudne, choć dobrze byłoby możliwie szybko zbiec na dół tak by móc dopaść łuczników. Miej na uwadze to, że jeden z wrogów będzie miał status mini-bossa, ale jego dobrze byłoby sobie zostawić na koniec. Niestety wrogowie nie pozostawiają po sobie żadnych cennych rzeczy.



Niezależnie od tego czy zdecydowałeś się na walkę czy zaczekałeś w ukryciu na odejście strażników będziesz musiał kliknąć na ciele umierającego **Elrika**. W trakcie rozmowy dobrze mieć przy sobie **Alistaira**, który będzie chciał skomentować wiele tematów. Od Elrika dowiesz się o kluczu do skrzyni Cailana oraz miejscu ukrycia tego przedmiotu. Quest ten dobiegnie końca niedługo po śmierci Elrika. Możesz już wybrać z mapy świata [**Ostagar**] (musisz udać się w to samo miejsce, w którym rozpoczynasz grę, zlokalizowane niedaleko głuszy Korcari i chaty Flemeth).

Powrót do Ostagaru

Zleceniodawca: **Elrik Maraigne** [[Ziemie banna Lorena](#)]



Opis: Po dotarciu na miejsce (**M1, 1**) zaatakuj Cię niewielka grupka **mrocznych pomiotów**, której zlikwidowanie będzie bardzo łatwe. Rozejrzyj się teraz po okolicy, klikając na zwęglonych zwłokach znajdujących się w klatce (**M1, 2**). Zabierz z ciała **klucz do skrzyni magów**, który przyda Ci się nieco później.



Ruszaj na północ, a następnie skróć na wschód, gdzie do pokonania będzie nieco większa grupka **potworów** (M1, 3). Dobrze byłoby początkowo ukryć się za powalonym stołem, dzięki czemu unikniesz ostrzału wrogich **łuczników**. W trakcie walk w szczególności zainteresuj się mini-bossem (**Hurlok wędrowiec**), a to dlatego, że będzie on magiem. Rozpraw się ze wszystkimi potworami i koniecznie zbadaj ciało mini-bossa, dzięki czemu zdobędziesz pierwszy fragment zbroi króla Cailana – **nagolenniki Cailana**. Korzystając z okazji zbadaj obszar na wschód od tego miejsca, podnosząc między innymi cenny prezent – **kielich Dołączenia** (M1, 4).



Możesz już wybrać się na południe. Proponowałbym ustawić się w okolicy schodów i z tego miejsca (M1, 5) atakować wszystkie **stwory** znajdujące się w okolicy. Zauważ, że możesz się w łatwy sposób chować za murem tak by zachęcić wrogich **łuczników** do przybycia w to miejsce. Uważaj, gdyż wśród wrogów znajdzie się nowy mini-boss – **Kowal genloków**. Stwór ten pełni rolę łucznika, tak więc łatwiej będzie go pokonać. W dalszej fazie walk pojawi się tu też **Hurlok alfa** (wojownik), z którym nie powinieneś mieć większych problemów.