



Dragon Age: Początek Przebudzenie - Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dragon Age: Początek – Przebudzenie (Atlas Świata)

autor: Karol „Karolus” Wilczek

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
Rozwój postaci	5
Tworzenie nowej / import starej	5
Specjalizacje	6
Talenty i czary	13
Kombinacje czarów	21
Towarzysze	23
Anders	23
Justynian	24
Mhairi	25
Nathaniel	26
Oghren	27
Sigrun	28
Velanna	29
Lista prezentów	30
Kupcy	31
Lista	31
Ambasador Cera	32
Armaas	34
Barman	35
Herren	38
Glassric Zbrojmistrz	41
Sklepiarz Octham	44
Mistrz Henley	48
Yuriah	49
Losowe lokacje	52
Wyprażony kanion	52
Mapy	54
M1 Twierdza Czuwania	54
M1.1 Twierdza Czuwania - Wnętrze	57
M2 Twierdza Czuwania (po obronie)	58
M2.1 Twierdza Czuwania - Sala tronowa	59
M2.2 Twierdza Czuwania - Loch	62
M2.3 Twierdza Czuwania - Podziemia	63
M2.3 Twierdza Czuwania - Głębokie Ścieżki	65
M3 Sękaty Wzgórze	67
M4 Kal'Hirol	70
M4.1 Kal'Hirol - Główna sala	72
M4.2 Kal'Hirol - Dzielnicą kupców	75
M4.3 Kal'Hirol - Niższe poziomy	80
M5 Nieprzebyte Las	82
M6 Kopalnia srebrzytu	87
M7 Czarne Mokradła	91
M8 Nieśmiertelne Czarne Mokradła	93
M8.1 Mroczna krypta	97
M9 Czarne Mokradła (powrót)	98
M10 Amarant	101
M10.1 Kryjówka przemytników	103
M10.2 Pod Koroną i Lwem	105
M10.3 Świątynia Naszej Pani Odkupicielki	106
M10.4 Opuszczony magazyn	107
M10.5 Melina Huberta	109
M11 Pustkowie Smoczycy Kości	110
M12 Smoczy Kres	112
M13 Posiadłość Turnoble	114

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



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Wprowadzenie

Niniejszy atlas świata jest uzupełnieniem poradnika do *Dragon Age: Początek - Przebudzenie*. Został on podzielony na kilka rozdziałów:

Rozwój postaci - zalety i wady wybrania nowej lub skorzystania ze starej postaci; dokładny opis nowych specjalizacji, talentów oraz czarów.

Kombinacje czarów - przydatne zarówno dla grających w dodatek jak i podstawową wersję informacje o tym jak można połączyć kilka czarów, aby wywołały one bardziej spektakularny efekt.

Towarzysze - dane wszystkich członków drużyny; informacje o tym jakie prezenty są dla nich odpowiednie oraz o miejscach, które wywołują rozmowę z nimi; lista wszystkich prezentów.

Kupcy - lista wszystkich dostępnych handlarzy; szczegółowe przedstawienie oferty handlowej każdego kupca, do którego zaliczają się najciekawsze przedmioty, receptury, obrysy oraz plany.

Losowe lokacje - opis losowych spotkań oraz dokładne przedstawienie najciekawszego z nich.

Mapy - mapy poszczególnych lokacji, na których zaznaczone są ciekawe miejsca, skarby, cenne przedmioty takie jak np. receptury lub obrysy run, rośliny oraz wrogowie. Opisane są również ciekawostki takie jak rozwiązania zagadek, czy też sposoby na lepsze poznanie świata. Przy każdej lokacji można także znaleźć informacje o najcenniejszych przedmiotach i typie napotkanych przeciwników.

Legenda

Czerwony kolor - oznacza postacie, stworzenia np. **Architekt**.

Niebieski kolor - oznacza lokacje, pomieszczenia np. **Twierdza Czuwania**.

Zielony kolor - oznacza przedmioty, ekwipunek np. **Pancerz Wartownika**.

Pomarańczowy kolor - oznacza pieniądze np. **10 \$** to 10 suwerenów.

Wartość przedmiotów - czasami obok przedmiotu podana jest cena w nawiasach np. **Buty Pustki (8,50 \$)**. Ta cena to wartość podana w opisie przedmiotu (w tym przypadku jest to 8 suwerenów i 50 srebrników). Na tej podstawie możesz się zorientować ile dany sprzęt jest wart.

Odniesienia do mapy - obok przedmiotów, postaci, miejsc zamieszczone są czasem odnośniki do mapy np. **notatka (M4.1, 9)**. Oznacza to, że notatka znajduje się na mapie M4.1 i jest na niej oznaczona cyfrą 9.



Boss



Trudna walka



Standardowa walka



Kupiec



Postacie



Miejsca



Przedmioty



Skarby do znalezienia np. w skrzyniach, kufrach, przy zwłokach.



Rośliny

Karol „Karolus” Wilczek (www.gry-online.pl)

Rozwój postaci

T w o r z e n i e n o w e j / i m p o r t s t a r e j

Nowa postać

Nowym bohaterem jest Szary Strażnik pochodzący z Orlais. Musisz go wykreować od podstaw wybierając płeć, rasę oraz klasę. Tworzysz 18 poziomową postać, przez co otrzymasz do podziału 2 punkty specjalizacji, 62 punkty atrybutów, 8 punktów (łotrzyk otrzymuje 11) umiejętności, przy czym jedna z nich w zależności od klasy jest już wybrana oraz 21 punktów talentów / czarów (łotrzyk dodatkowo ma jeden już wybrany).



Nie musisz obawiać się, że źle dobierzesz cechy postaci, ponieważ w grze zastosowano pewne ułatwienie. **Herren** - jeden z handlarzy w **[Twierdza Czuwania]** sprzedaje **księgi skupienia** (cena to **6 \$**). Po ich użyciu można od samego początku wybrać specjalizację, atrybuty, umiejętności oraz talenty / czary.

Gra nową postacią jest zazwyczaj trudniejsza niż gra starym bohaterem. Wynika to z tego, że stary bohater może posiadać wyższy poziom doświadczenia oraz mieć przy sobie znacznie potężniejsze przedmioty. Nowy Szary Strażnik jest zaopatrzony w odpowiedni do jego klasy sprzęt, ale nie znajdziesz tam żadnych nadzwyczajnych przedmiotów.

Stara postać

Opcja importu starego bohatera pojawi się zaraz po uruchomieniu nowej gry. Wystarczy, że wybierzesz teraz postać, którą grałeś w podstawkę i zostanie ona przeniesiona wraz ze sprzętem do dodatku. Nawet jeżeli Twój bohater zginął w walce z arcydemonem istnieje możliwość ponownego zagrania nim. Jego śmierć zostaje po prostu pominięta.

Warto wiedzieć, że import bohatera może znacząco ułatwić grę, o ile stara postać jest potężniejsza niż nowo utworzony, 18 poziomowy Szary Strażnik. Zaletą importowania postaci z podstawki jest kilka nawiązań do napotkanych tam postaci i przeżytych przygód (nie jest ich jednak zbyt wiele).

S p e c j a l i z a c j e

W s t ę p

- warto korzystać z nowych specjalizacji - są one dostosowane do wyższych poziomów doświadczenia, a więc potężniejsze od podstawowych specjalizacji
- każda klasa ma 2 nowe specjalizacje
- nowe specjalizacje są dostępne od 20 poziomu
- na 22 poziomie bohaterowie otrzymują trzeci i ostatni punkt specjalizacji
- część Twoich towarzyszy posiada jedną nową specjalizację wynikającą z ich charakteru: **Velanna** (Opiekun), **Sigrun** (Zwiadowca Legionu), **Justynian** (Duchowy wojownik)
- nowych specjalizacji nie musisz się od nikogo uczyć (za wyjątkiem Duchowego wojownika oraz Zwiadowcy Legionów, dla których trzeba kupić **podręczniki**)

Wojownik



Duchowy wojownik

+1 do kondycji

+5 do odporności fizycznej

Jak zdobyć:

Podręcznik: Duchowy wojownik kupisz za **12 \$** u **Sklepiarza Octham** [**Amarant**].

Talenty:



Poza Zasłoną

Podtrzymywana

Zasięg: Postać

Podtrzymanie: 80

Zmęczenie 10%

Ponowne użycie: 10 s

Działanie: Uniknięcie znacznej części ataków fizycznych.



Znamie Duszy

Bierna

Wymagania: Poziom 22

Działanie: Ulepsza talent Poza Zasłoną. Dodaje szansę na odparcie wrogich zaklęć i zadawanie obrażeń duchowych przechodzących przez pancerz.



Wybuch Pustki

Włączana

Zasięg: Postać

Koszt użycia: 113

Ponowne użycie: 30 s

Wymagania: Poziom 25

Działanie: Zadaje obrażenia duchowe pobliskim wrogom (może też ranić sojuszników). Najsilniej rani istoty z Pustki. Obrażenia zależą od siły woli wojownika.



Błogosławieństwo Pustki

Bierna

Wymagania: Poziom 28

Działanie: Ulepsza talent Poza Zasłoną. Zwiększa szansę na odparcie wrogich zaklęć i dodaje premię do szybkości poruszania się i ataku.