



Dragon Age II: Dziedzictwo

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dragon Age II: Dziedzictwo

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

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
Pustkowia Vinmark	5
Mapa	5
Opis przejścia	6
Czeluść w górach Vinmark	9
Mapa	9
Opis przejścia	9
Kryjówka Kartelu	12
Mapa	12
Opis przejścia	13
Więzenie Koryfeusza – piętro Sashamiri	19
Mapa	19
Opis przejścia	20
Więzenie Koryfeusza – piętro Farele	25
Mapa	25
Opis przejścia	26
Więzenie Koryfeusza – podnóże wieży	31
Mapa	31
Opis przejścia	32
Więzenie Koryfeusza – piętro Danekena	38
Mapa	38
Opis przejścia	39
Więzenie Koryfeusza – piętro Riannon	42
Mapa	42
Opis przejścia	43
Ostatnia pieczęć	48
Mapa	48
Opis przejścia	48
Osiągnięcia	53

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 dodatku *Dragon Age II: Dziedzictwo* zawiera:

- Szczegółowy i bogato ilustrowany **opis przejścia** zadania głównego
- Rozwiązanie wszystkich **misji specjalnych**
- **Porady** dotyczące walk
- Omówienie wszystkich **sekretów**, w tym walki z dodatkowym bossem
- Przegląd **osiągnięć** do zdobycia

Instrukcja korzystania z poradnika:

W rozszerzeniu *Dziedzictwo* eksplorujemy kilka nowych lokacji. Opis każdej z nich poprzedza mapa, na której zaznaczono wszystkie interaktywne przedmioty, wpisy do kodeksu, punkty widokowe oraz przejścia na kolejne poziomy. Cyfry wskazują ważne miejsca, a ich objaśnienie (np. **2**) znajduje się w tekście poświęconym danemu etapowi.



W poradniku opisany został nie tylko wątek główny *Dziedzictwa*, ale także wszystkie misje opcjonalne, zapewniające dodatkowe nagrody. Dowiesz się też o istnieniu sekretnego bossa oraz rozwiążesz wszystkie specjalne zagadki prowadzące do bonusów. Poradnik bierze pod uwagę alternatywne decyzje, które gracz może podjąć i opisuje ich konsekwencje. Tekst zaznaczony kolorem **pomarańczowym** oznacza zdarzenia zaprezentowane na znajdującym się powyżej obrazku, z kolei barwa **niebieska** odnosi się do misji niezwiązanych z główną. A oto objaśnienie znaczników na mapkach:

	Przejścia między lokacjami
	Interaktywne przedmioty (np. kufry, buteleczki, gruz, etc.)
	Listy i notatki dodające wpis do kodeksu
	Punkty widokowe

Daniel „Thorwalian” Kazek (www.gry-online.pl)

Pustkowie Vinmark

M a p a



O p i s p r z e j ś c i a

Aby poznać historię rodu Hawke'a, musisz udać się na piętro swojej posiadłości, gdzie znajdziesz obiekt z podpisem Pamiątka Dziedzictwa. Dotknij go, a usłyszysz kolejną opowieść Varikka, tym razem jak to bohater znalazł się w górach Vimmark i odkrył skrywaną tam tajemnicę.



Heros zapuścił się w te rejony po atakach ze strony członków Kartelu. Sprawa jest bardzo dziwna i potrzebuje natychmiastowego wyjaśnienia. Zbierz więc drużynę i rusz przed siebie. W trakcie wędrówki usłyszysz przeraźliwy krzyk, ale na strachu tylko się skończy. Problemy zaczną się kiedy na horyzoncie **dostrzeżesz nadzorcę Kartelu (1)**. Wyjaśni, że potrzebuje krwi herosa, a całą sprawę wiąże z jego ojcem – Malcolmem.



Rozmowa zakończy się sięgnięciem po broń. Pojedynek jak na początek nowej przygody jest dość wymagający, głównie przez **strzelców stojących na podwyższeniach**. Postaraj się ich jak najszybciej zlikwidować i stale monitoruj zdrowie mniej wytrzymałych postaci – wzięte na celownik zaczną szybko podupadać na zdrowiu. Łucznikom i krasnoludzkim oprychom z czasem pomoże jeszcze kilku piechurów. Potem otwórz bramę (2).



Znajdziesz się na arenie, którą za moment **nawiedzi bronto**. Słusznych rozmiarów zwierz może nie należy do najpotężniejszych, ale na pewno należy uważać na jego szarżę. Bardzo szybko pojawią się też krasnoludy, które zaatakują z obu stron. W trakcie walki postaraj się zejść ze środka terenu, gdyż bandyci mogą uruchomić pułapkę wystrzeliwującą ostrza. Nie muszą jej użyć, ale lepiej nie kusić losu. Druga brama jest zamknięta (3).