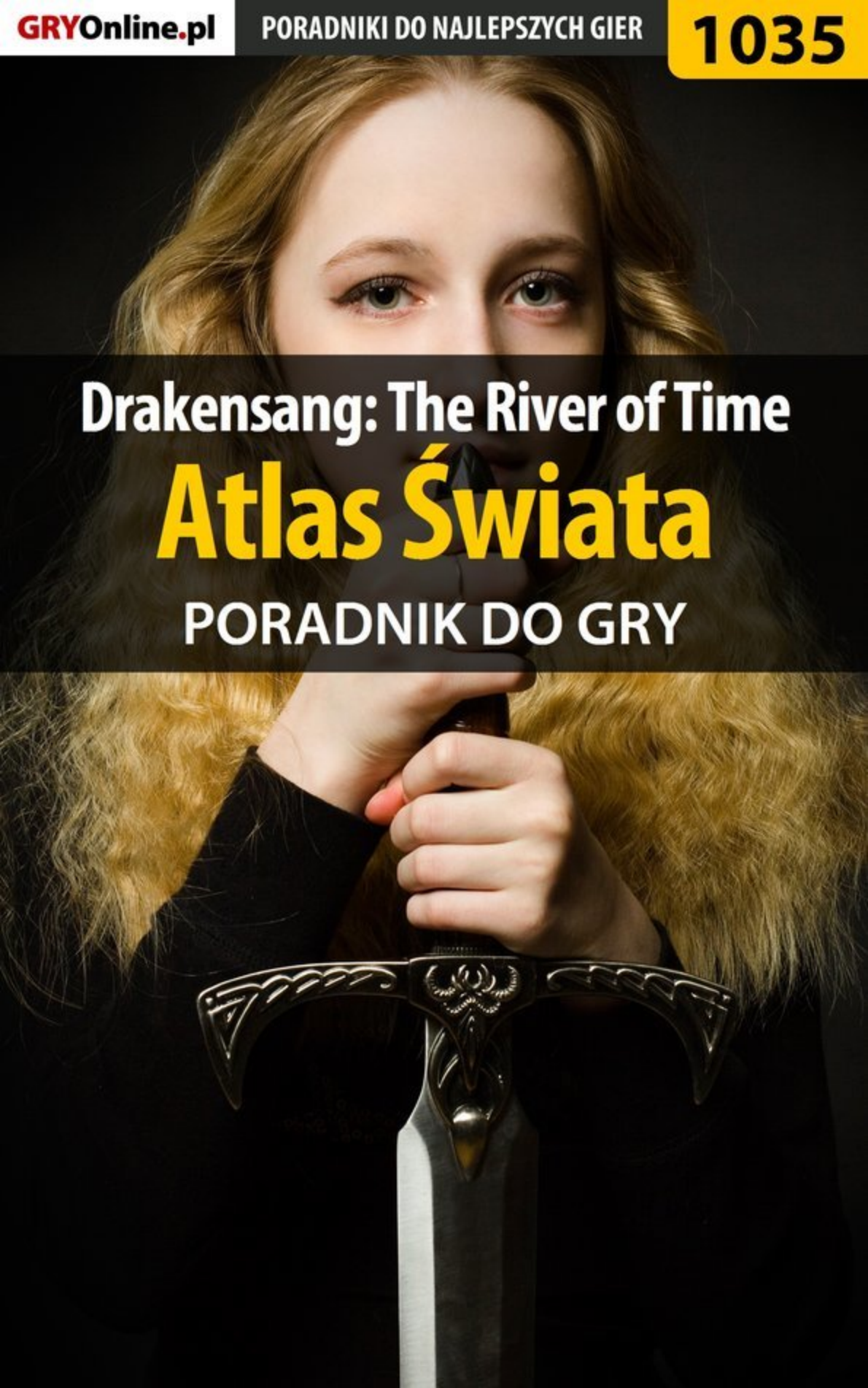


A woman with long, wavy blonde hair and green eyes is looking directly at the camera. She is holding a sword with both hands, the hilt of which is positioned near her face. The sword has a dark, ornate hilt with a central emblem and curved guard pieces. The blade is silver and pointed downwards. She is wearing a black garment with a thick, light-colored fur collar.

Drakensang: The River of Time

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Drakensang: The River of Time

autor: Karol „Karolus” Wilczek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Radon Labs, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Techland
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
Bohater	4
Tworzenie postaci	4
Rozwój	8
Archetypy wojowników	9
Archetypy magów	17
Archetypy znawców natury	22
Archetypy łotrzyków	27
Umiejętności	31
Umiejętności specjalne	38
Umiejętności bojowe	47
Czary	50
Cuda	58
Rytuały geomantów	59
Towarzysze	60
Fayris	60
Jaakon	62
Cano	63
Forgrimm	65
Ardo	66
Ukryte skarby	67
Nadoret	67
Komora mytnicza	69
Elfi Las	73
Hammerberg	75
Hammerberg - Krasnoludzkie kopalnie	77
Ukryta przystań	81
Wąwóz	84
Zamek Nadoret	86
Rezerwat	88
Świątynia Efferda	90
Leże rzecznoego smoka	91
Kupcy	93
Nadoret	93
Komora mytnicza i Elfi Las	95
Hammerberg	97
Rezerwat i Wyspa Zapomnienia	98
Nauczyciele	99
Nadoret	99
Komora mytnicza i Elfi Las	101
Hammerberg	102
Wąwóz i Wyspa Zapomnienia	103

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

Niniejszy atlas świata jest uzupełnieniem poradnika do gry *Drakensang: The River of Time*. Został on podzielony na kilka działów:

- 1. Bohater:** porady dotyczące wyboru głównego bohatera oraz jego późniejszego rozwoju. Szczegółowo są tutaj opisane archetypy, umiejętności, cechy oraz czary.
- 2. Towarzysze:** opis postaci stanowiących drużynę głównego bohatera. Wyszczególnione są ich statystyki oraz silne i słabe strony.
- 3. Ukryte skarby:** w wielu lokacjach można znaleźć ukryte skrzynie ze skarbami. W tym dziale są one oznaczone na mapach. Wypisana jest także ich zawartość.
- 4. Kupcy:** ten dział prezentuje kupców według lokacji, w których przebywają. Znajdziecie tutaj mapy pomagające w znalezieniu handlarzy oraz opis ich asortymentu.
- 5. Nauczyciele:** charakterystyka nauczycieli i mapy z zaznaczonym miejscem przebywania.

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

Bohater

Tworzenie postaci

1. Wybór archetypu

Archetypy można podzielić na 4 kategorie: wojowników, łotrzyków, magów i znawców natury. Na początku zastanów się, która kategoria najbardziej odpowiada Twojemu stylowi gry. Następnie wybierz z niej jeden archetyp. Zwróć tylko uwagę na klasy towarzyszy, którzy stworzą Twoją drużynę. Są to: Złodziej, Najemnik, Łowczyń, Mag bitewny oraz Wojownik. Między Łowczynią, a Magiem bitewnym będziesz musiał wybierać, bo tylko jeden z nich może do Ciebie dołączyć. Z kolei Wojownik stanie się dostępny mniej więcej w połowie gry. Najlepiej nie korzystać dokładnie z tych samych archetypów, aby postacie się nie dublowały.



Tryb ekspercki.



Wyzerowanie punktów doświadczenia.

Podczas tworzenia własnego bohatera skorzystaj z trybu eksperckiego, a następnie wybierz opcję Wyzeruj. Dzięki temu od podstaw będziesz mógł wybrać statystyki swojego herosa.

2. Cechy

Będąc w trybie eksperckim, rozdziel najpierw punkty przeznaczone na cechy. Nie można ich wydać na nic innego, więc pamiętaj, aby wykorzystać wszystkie punkty. Każdy archetyp ma swoje mocne i słabe strony. Przykładowo Wojownikowi już na samym początku możesz rozwinąć Budowę do 16, ale Spryt już tylko do 12.

Odwaga (ODW) - Uniwersalna cecha bohatera. Przyda się każdemu, niezależnie od archetypu. Korzysta z niej spora ilość czarów.

Spryt (SPR) – Przyda się magom. Korzysta z niego spora ilość czarów oraz umiejętności. Poza tym zwiększa odporność na magię.

Intuicja (INT) - Korzysta z niej większość umiejętności. Przydatna zarówno dla magów (zapewnia więcej punktów Energii Astralnej i korzysta z niej spora ilość czarów) jak i wojowników, szczególnie tych walczących na dystans.

Charyzma (CHA) - Przyda się magom (zapewnia więcej punktów Energii Astralnej i korzysta z niej spora ilość czarów) oraz osobom, które specjalizują się w prowadzeniu rozmowy - czyli umiejętnościach społecznych.

Zręczność (ZRE) - Umiejętność potrzebna głównie łotrzykom oraz postaciom walczącym na dystans.

Zwinność (ZWI) - Cecha potrzebna bohaterom walczącym wręcz.

Budowa (BUD) - Odpowiada za punkty życia oraz wytrzymałości. Przyda się każdemu, ale przede wszystkim postaciom walczącym na pierwszej linii.

Siła (SI) – Siła przyda się każdemu, ale szczególnie potrzebna jest bohaterom walczącym wręcz.

Tabela pokazująca wpływ cech na wartości bazowe:

Wartość bazowa / Cecha	Odwaga	Spryt	Intuicja	Charyzma	Zręczność	Zwinność	Budowa	Siła
Zdrowie (ZD)							TAK	TAK
Energia Astralna (EA)	TAK		TAK	TAK				
Wytrzymałość (WT)	TAK					TAK	TAK	
Odporność na magię (OM)	TAK	TAK					TAK	
Uniki (WU)			TAK			TAK		TAK
Atak (WA)	TAK					TAK		TAK
Parowanie (WP)			TAK			TAK		TAK
Walka dystansowa (WD)			TAK		TAK			TAK

Tabela pokazująca wpływ cech na umiejętności:

Umiejętność / Cecha	Odwaga	Spryt	Intuicja	Charyzma	Zręczność	Zwinność	Budowa	Siła
Fizyczne:								
Skradanie się	TAK		TAK			TAK		
Siła woli	TAK						TAK	TAK
Percepcja		TAK	TAK					
Kradzież kieszonkowa	TAK		TAK		TAK			
Krasnoludzki nos			TAK		TAK			
Natury:								
Wiedza o zwierzętach	TAK	TAK	TAK					
Zielarstwo		TAK	TAK		TAK			
Przetrawianie			TAK			TAK	TAK	
Zastawianie pułapek		TAK			TAK			TAK
Wiedzy:								
Cwaniactwo		TAK	TAK	TAK				
Leczenie zatruć	TAK	TAK	TAK					
Leczenie ran		TAK		TAK	TAK			
Wiedza tajemna		TAK	TAK					
Społeczne:								
Uwodzenie			TAK	TAK				
Etykieta		TAK	TAK	TAK				
Targowanie się	TAK	TAK		TAK				
Natura ludzka		TAK	TAK	TAK				
Gadanina	TAK		TAK	TAK				
Rzemieślnicze:								
Alchemia	TAK	TAK			TAK			
Łuczarstwo		TAK	TAK		TAK			
Kowalstwo					TAK		TAK	TAK
Rozbrajanie pułapek			TAK		TAK			
Otwieranie zamków			TAK		TAK			

3. Umiejętności

Punktów przygody jest za mało, aby bohater mógł być dobry we wszystkim. Postać powinna specjalizować się w konkretnych dziedzinach. Warto też podejrzeć towarzyszy, którzy dołączą do drużyny i sprawdzić jakie oni posiadają umiejętności, aby ich nie dublować. Wystarczy, że w drużynie znajdzie się jedna postać potrafiąca zbierać rośliny, jeden złodziej okradający przechodniów, jeden kowal itd.

4. Umiejętności bojowe

Najlepiej wyspecjalizować bohatera tylko w jednym rodzaju broni. Dzięki temu stanie się on mistrzem w jej władaniu. Pamiętaj też o tym, aby nie szkolić się w broniach dwuręcznych, jeżeli w przyszłości chcesz używać tarczy.

5. Czary

Dla magów najważniejsze są zaklęcia. Dlatego też lepiej wydać punkty na nie, niż na przykład na umiejętność posługiwania się konkretną bronią. Pamiętaj też, aby grając magiem inwestować w punkty Energii Astralnej.