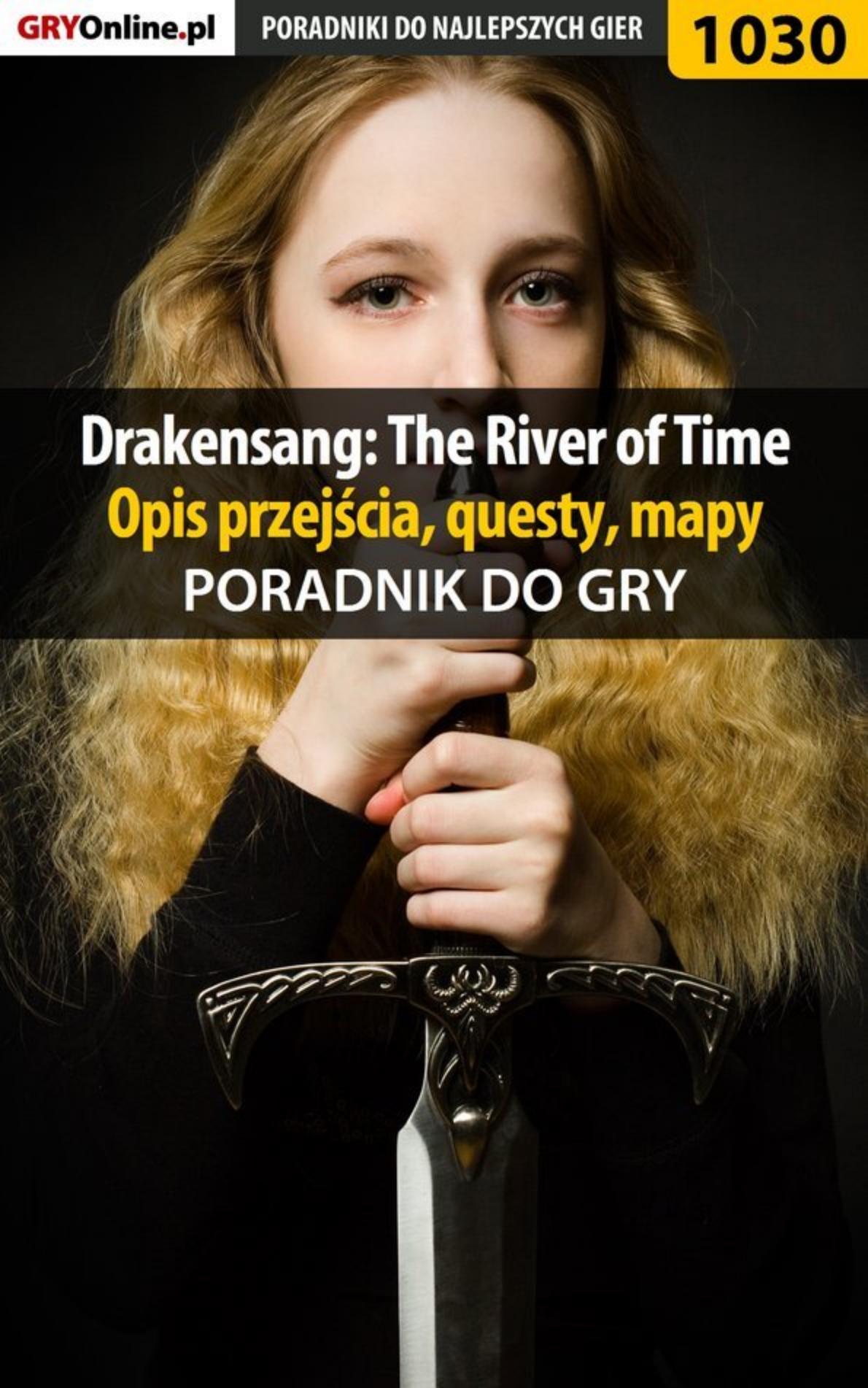


A woman with long, wavy blonde hair and green eyes is looking directly at the camera. She is holding a sword with both hands, her fingers wrapped around the hilt. The sword has a dark, ornate hilt with a central emblem and curved, decorative guard pieces. The blade is silver and pointed downwards. She is wearing a black garment with a thick, shaggy fur collar that is visible around her neck and shoulders. The background is dark and out of focus.

Drakensang: The River of Time

Opis przejścia, questy, mapy

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

Wstęp	3
Zadania główne	5
Lista zadań	5
Obozowisko	7
Nadoret – dla łotrzyków	10
Nadoret – dla wojowników	19
Nadoret – dla magów	24
Nadoret – dla znawców natury	28
Nadoret	33
Wyspa Zapomnienia	41
Komora mytnicza	42
Elfi Las	53
Hammerberg	64
Ukryta przystań	77
Zamek Nadoret	79
Zadania poboczne	88
Lista zadań	88
Obozowisko	91
Nadoret	92
Nadoret 2 (po zadaniu 13. Myto to za mało)	105
Nadoret 3 (po zadaniu 15. Znajdź sposób, by wyleczyć Ardo)	115
Nadoret 4 (po zadaniu 33. Ukryta przystań)	118
Komora mytnicza	121
Komora mytnicza 2 (po zadaniu 13. Myto to za mało)	124
Komora mytnicza 3 (po zadaniu 15. Znajdź sposób, by wyleczyć Ardo)	126
Komora mytnicza 4 (po zadaniu 33. Ukryta przystań)	130
Elfi Las	131
Elfi Las 2 (po zadaniu 15. Znajdź sposób, by wyleczyć Ardo)	136
Elfi Las 3 (po zadaniu 33. Ukryta przystań)	138
Hammerberg	139
Hammerberg (po zadaniu 33. Ukryta przystań)	143
Wyspa Zapomnienia	144
Rezerwat	147
Mapy	152
M1, M2 Obozowisko i ruiny wieży	152
M3 Nadoret - miasto	154
M4 Nadoret - północ	156
M5 Nadoret - południe	158
M6 Nadoret - jaskinie	159
M7 Nadoret - Gildia Złodziei	160
M8 Nadoret - krypta	161
M9 Komora mytnicza Thurstein	162
M10 Komora mytnicza - główna wieża	164
M11 Komora mytnicza - Grota Thurstein	167
M12 Elfi las	168
M13 Bospariańskie ruiny	170
M14 Hammerberg	173
M15 Karczma pod "Sterem"	175
M16 Karczma pod "Sterem" - niższy poziom	176
M17 Krasnoludzkie tunele	177
M18 Krasnoludzkie tunele (2 wizyta)	179
M19 Ukryta przystań	183
M20 Wąwóz	184
M21 Piwnice zamku	185
M22 Lochy	187
M23 Świątynia Efferda	188
M24 Rezerwat	195
M25 Leże rzecznego smoka	198

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



Wstęp

Poradnik skupia się na opisie zadań. Znajdziecie tutaj zarówno te związane z głównym wątkiem fabularnym, jak i poboczne. Łącznie questów jest aż 98. Dodatkowo jeżeli daną misję można wykonać na kilka sposobów, są one wyszczególnione razem z konsekwencjami wyboru gracza. Oprócz tego w tekście umieszczone są mapy ułatwiające orientację podczas zabawy z grą. Poradnik podzielony jest na 3 główne działy:

1. Mapy: większość lokacji z zaznaczonymi postaciami, wrogami, przedmiotami i miejscami istotnymi dla wykonania questów.

2. Zadania główne: są podzielone względem miejsc, w których się dzieją. Kilka pierwszych zadań zależy od wybranego archetypu bohatera, co również jest w tym dziale uwzględnione.

3. Zadania poboczne: są podzielone zarówno według miejsc, w których można je otrzymać, jak i momentu, od którego będą dostępne. W tym dziale znajdziecie także zadania, które nie pojawiają się w dzienniku i w grze występują niejako w charakterze ciekawostki.

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

L e g e n d a

Kolor czerwony – przeciwnicy, potwory np. **wilki**.

Kolor zielony – postacie np. **Alari**.

Kolor pomarańczowy – przedmioty np. **skrzynia**.

Kolor niebieski – miejsca, lokacje, przejścia np. **las**.

1 \$ - 1 dukat

Wieża (M1, 2) – oznacza, że wieża znajduje się na mapie M1 pod punktem 2.

Szkielety (M3, !) – oznacza, że szkielety są oznaczone na mapie M3 czarnym wykrzyknikiem.

Zadania główne są oznaczone tylko cyfrą np. **1. Obóz nocą**.

Zadania poboczne są oznaczone literą „Z” i cyfrą np. **Z11. Mistrz walk na arenie**.

(mini zadanie) – taki opis oznacza, że zadanie nie zapisuje się w dzienniku.

Zadania główne

L i s t a z a d a ń

O b o z o w i s k o

1. Obóz nocą

N a d o r e t - d l a ł o t r z y k ó w

2Ł. Dokończ trening

3Ł. Nowicjusz na usługach Pheksa

4Ł. Niczym cień

5Ł. Stąpaj ostrożnie

N a d o r e t - d l a w o j o w n i k ó w

2W. Dokończ trening

3W. Egzamin wstępny

4W. Patrol

5W. Dysputa przy komorze mytniczej

N a d o r e t - d l a m a g ó w

2M. Dokończ trening

3M. Światło

4M. Cień

5M. Krew

N a d o r e t - d l a z n a w c ó w n a t u r y

2N. Dokończ trening

3N. Lekka ręka

4N. Złowrogi szum skrzydeł

5N. Pułapki

N a d o r e t

6. Zbierz informacje na temat piratów

7. Tajemniczy Gerling

8. Nocna misja

9. Informacje Gerlinga na temat piratów

10. Podróż do komory mytniczej

11. Załoga okrętu

W y s p a Z a p o m n i e n i a

12. Brat Emmeran

Komora mytnicza

- 13. Myto to za mało
- 14. Elfy w niebezpieczeństwie
- 15. Znajdź sposób, by wyleczyć Ardo

Elfi Las

- 16. Piraci i elfy
- 17. Zasiej ziarno niezgody
- 18. Negocjacje
- 19. Tańczący z elfami
- 20. Pokonaj rzecznych piratów
- 21. Nawiedzone ruiny

Hammerberg

- 22. Piraci w Hammerbergu
- 23. Względy piratów
- 24. Windykacja
- 25. Nawiedzona kopalnia
- 26. Skamieniałe krasnoludy
- 27. Futrzasty uciekinier
- 28. Gorzałka za głos
- 29. Zaginiony łup
- 30. Niebezpieczne związki
- 31. Przekonujące argumenty
- 32. Tajna wiadomość

Ukryta przystań

- 33. Ukryta przystań

Zamek Nadoret

- 34. Wejście do zamku
- 35. W przebraniu
- 36. Poszukiwacze zaginionej korony
- 37. Tajemnicza Mora
- 38. Ostatnie kroki

O b o z o w i s k o

1. Obóz nocą

Otrzymane: Automatycznie po rozpoczęciu gry.

1) Udaj się do kapitana

Porozmawiaj z **kapitanem Albassem (M1, 3)**, który stoi zaraz obok **statku (M1, 1)**. Przypomni Ci o waszej umowie i poprosi o pomoc **Pietowi (M1, 5)** w rozbiciu obozu.

2) Zaoferuj pomoc Pietowi



Idź do obozu. Zobaczysz dyskutujących żywo **Pieta (M1, 5)** i **Janah (M1, 4)**. Możesz chwilę przysłuchać się ich rozmowie, a następnie dołączyć do niej. **Piet** wyznaczy Tobie i **Janah** zadanie. Macie poszukać **suchej pleśniohubki** potrzebnej do rozpalenia ogniska.