

Frater

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Frater

autor: Szymon „SirGoldi” Błaszczuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Bohaterowie	4
Frater Szymon	4
Elen	6
Tong Wong	7
Pomocnicy	8
Golem	8
Neferkar	9
Lokacje	10
Przedmieścia	10
Pracownia	12
Las	15
Bagna	18
Zamek	22
Lochy zamkowe	26
Pustynia	29
Piaskowe Miasto	32
Pustynne podziemia	35
Wieża Proroków	38
Dżungla	41
Ruiny zaginionego miasta	44
Podziemia zaginionego miasta	47
Ruiny świątyni	49
Lodowy brzeg	51
Stalowe pomosty	54
Wyspa Umarłych	57
Lodowy pałac	59
Centrum miasta	61
Piekielne Podziemia	63
Sala Alchemika	65

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

W poradniku zawarłem kompletny opis przejścia wraz z dokładnym omówieniem przeciwników. W niemalże każdym rozdziale jest czytelna mapka, która pomoże Wam, drodzy gracze, przedostać się z jednego krańca lokacji na drugi. Frater to gra bardzo długa. Nie jest zanadto skomplikowana, jednak kilka elementów znacząco odbiega od tego, co mogliście zobaczyć w innych hack'n slashach. Przede wszystkim nieco inaczej wygląda rozwój postaci – na ten temat przeczytacie w dziale „Bohaterowie”. Zamiast tworzyć dziesiątki rozdziałów, starałem się przekazać jak najwięcej informacji w „Pomocnych uwagach”. W tym poradniku znajdziecie ich naprawdę wiele. Są one przejrzyste wypunktowane, co powinno ułatwić przyswajanie wiedzy na temat tej gry. Pomarańczowe numerki w nawiasach, których w tekście pełno, to odnośniki do mapek. Miejsca istotne oznaczyłem dobrze widoczną krwistoczerwoną czcionką, natomiast wszystko to, co jest mniej ważne dla przebiegu rozgrywki wskazałem połączeniem liczb z literami (3a, 3b itd.) o zabarwieniu również pomarańczowym.

Nie pozostaje mi nic innego, jak zaprosić Was do lektury poradnika i życzyć wytrwałości w pokonywaniu setek bezmózgich przeciwników. ;)

Milej zabawy!

F r a t e r S z y m o n



Mnich posiadający zdolności magiczne. Wcielając się w niego, powinniśmy liczyć się z tym, że niejednokrotnie będziemy zmuszeni do ucieczki przed dużymi skupiskami wrogów. Jeżeli mimo wszystko zdecydujemy się na przeżycie przygody wspólnie z Szymonem, musimy pamiętać o tym, aby rozwijać głównie Wiedzę Tajemną. Wraz ze zwiększaniem tego współczynnika rośnie ilość many, co jest niezwykle istotne dla maga. Drugim powodem, dla którego należy uczyć się Wiedzy Tajemnej, jest możliwość korzystania z potężniejszych czarów w dalszej fazie rozgrywki. Ich źródłem są magiczne księgi. Wbrew pozorom, duża siła jest dla Fratera Szymona również bardzo ważna. Jednakże, nie dodawajmy zbyt wielu punktów statystyk do tego współczynnika – róbmy to w granicach zdrowego rozsądku. Żywotność oraz Zręczność to parametry zdecydowanie mniej niezbędne. Mimo wszystko, trochę więcej energii życiowej zawsze się przyda.

Umiejętności podzielono na: ofensywne, defensywne oraz inne. W danym momencie możemy korzystać tylko z trzech (każda innego rodzaju). We Fraterze jest tylko kilka umiejętności pasywnych (Dar: Siły, Zręczności, Wyćwiczenia).

Zdolności są pogrupowane w kolejności określającej przydatność (np. Koncentracja Energii jest bardziej nieodzowna aniżeli Waleczny Wygląd). Brak danej umiejętności oznacza, że jest ona zupełnie niepotrzebna dla omawianej klasy postaci.

Zalecane umiejętności:

- **Ofensywne** – Koncentracja Energii, Waleczny Wygląd;
- **Defensywne** – Spowolnienie Pocisków, Rozważne Dowodzenie, Kara Boska, Odporność na Magię, Zastraszenie, Kamuflaż, Opiekuńczość;
- **Inne** – Przełamanie Wytrzymałości na Magię Ognia, Wody oraz Eteru (trzy oddzielne umiejętności), Regeneracja Many, Łaska Szczęścia, Cnota Dbałości, Zwiększona Szybkość, Niezlomna Wiara, Dar Wyćwiczenia.

E l e n



Zaprawiona w bojach łowczyni. Specjalizuje się w walce na dystans. Doskonale posługuje się wszelaką bronią palną oraz miotaną. Najważniejszą cechą Eleny jest Zręczność, która wpływa na umiejętność walki wymienionym orężem. Łowczyni z małą liczbą punktów tego współczynnika jest bardzo słabą postacią. Siła również jest dla niej dość istotna, ponieważ umożliwia noszenie lepszego pancerza. Rozwijanie Wiedzy Tajemnej natomiast jest stratą punktów statystyk, lepiej wykorzystać je na Żywotność. Pomimo że Elena unika walki w zwarciu, w podbramkowych sytuacjach duża witalność (40-45) może jej uratować życie.

Zalecane umiejętności:

- **Ofensywne** – Przebicie, Waleczny Wygląd, Dobicie, Silny Cios, Poświęcenie, Wiedza o Trucznach, Światło Wiary;
- **Defensywne** – Unik, Spowolnienie Pocisków, Zastraszenie, Odporność na Magię, Kamuflaż, Uwężenie, Rozważne Dowodzenie, Opiekuńczość;
- **Inne** – Zwiększona Szybkość, Niezlomna Wiara, Łaska Szczęścia, Cnota Dbałości, Dar Siły, Zwiększona Kondycja.

T o n g W o n g



Wojownik urodzony w górach Tien-Szan. Szlachetny i bardzo odważny człowiek. Pojawia się wszędzie tam, gdzie życiu niewinnych osób zagrażają demony. Głównym atrybutem Tong Wonga jest ogromna siła. To bezsprzecznie najważniejsza cecha tej postaci. Wpływa przede wszystkim na zadawane obrażenia, zatem 70-75% punktów statystyk wykorzystajmy na rozwój Siły. Nie mniej istotna dla wojownika jest Żywotność. Starajmy się od czasu do czasu inwestować w ten parametr. Zręczność ma znaczenie marginalne, zaś Wiedza Tajemna jest mu kompletnie niepotrzebna.

Zalecane umiejętności:

- **Ofensywne** – Dobicie, Silny Cios, Wir Śmierci, Poświęcenie, Wiedza o Truciznach, Cios Nawrócenia, Światło Wiary, Waleczny Wygląd;
- **Defensywne** – Otrząśnięcie się, Uwięzienie, Odporność na Magię, Zastraszenie, Opiekuńczość, Rozważne Dowodzenie;
- **Inne** – Cnota Dbałości, Łaska Szczęścia, Niezlomna Wiara, Zwiększona Kondycja, Zwiększona Szybkość, Dar Zręczności.