



Risen

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Risen

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Piranha Bytes, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Cenega Poland.
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
Wybór klasy postaci	4
Prolog	5
Rozdział Pierwszy	9
Wyspa Faranga – mieszkańcy	10
Wyspa Faranga	11
Miasto Harbor – mieszkańcy	17
Miasto Harbor	18
Obóz Bandytów – mieszkańcy	35
Obóz Bandytów	36
Wulkaniczna Twierdza – mieszkańcy	46
Wulkaniczna Twierdza	47
Rozdział Drugi	63
Bandyta	63
Mag	63
Wojownik Inkwizycji i Mag	64
Wyspa Faranga – kryształowe dyski	65
Wyspa Faranga	66
Rozdział Trzeci	78
Wyspa Faranga – zadania dodatkowe	79
Zadania dodatkowe	80
Bandyta	84
Wojownik Inkwizycji	84
Wyspa Faranga	85
Rozdział Czwarty	96
Bandyta	96
Mag	97
Wojownik Inkwizycji	97
Wyspa Faranga – pancerz tytanów	98
Wyspa Faranga	99
Walka Końcowa	115

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 niniejszym poradniku do gry *Risen* zamieszczam szczegółowy opis wszystkich zadań dla każdej z trzech stron po której może opowiedzieć się gracz. Sporządziłem również dokładne mapy okraszone serią oznaczeń, które powinny ułatwić ukończenie bardziej kłopotliwych wyzwań. Dzięki zastosowanemu w poradniku, klarownemu podziałowi na rozdziały, frakcje i lokacje, żaden gracz nie będzie miał problemu z odnalezieniem się w danej sytuacji.

Kolorem **zielonym** w poradniku oznaczone zostały przedmioty. **Brązowy** odpowiada za ludzi i zwierzęta, **pomarańczowy** symbolizuje częste odwołania do danego zadania. **Niebieskim** oznaczyłem nawiązania do punktów na mapie. **Pogrubione** natomiast zostały wzmianki o naniesionych na mapy oznaczeniach innych niż liczbowe (punkty, ścieżki i tym podobne), lub wybranej profesji (bandyta / wojownik inkwizycji / mag).

Łukasz „Terrag” Znojek

Wybór klasy postaci

Bandyta



Jeśli pragniemy zostać **bandytą**, powinniśmy udać się na bagna i zapoznać z fragmentem poradnika opisującym **Obóz Bandytów**.

Rozwijane umiejętności:

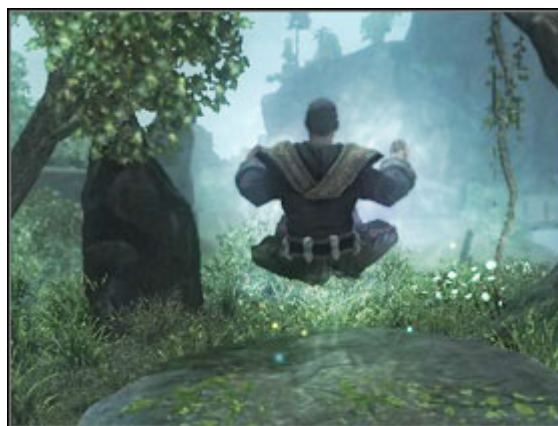
- broń biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- do niektórych zadań przydatne zakradanie i otwieranie zamków.

Mag

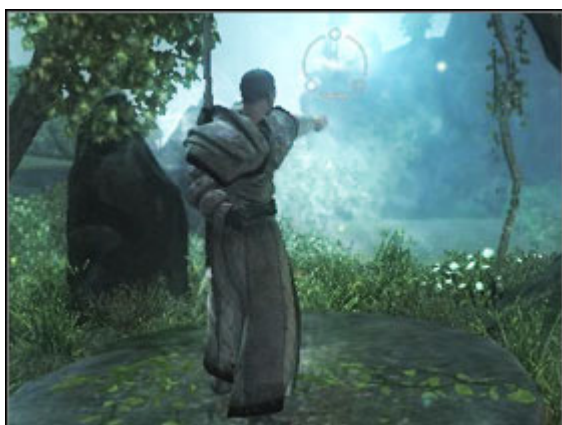
Drugi i trzeci wybór są ze sobą powiązane. Radzę zacząć od miasta, wykonać zadania na rzecz magów, a dopiero z rekomendacją (patrz **Gdzie znikają artefakty?**) **Carlosa** udać się do twierdzy magów. Tam będziemy mogli wybrać między innymi ścieżkę **maga**.

Rozwijane umiejętności:

- broń biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- kryształy magiczne;
- runa.



Wojownik Inkwizycji



Wojownik Inkwizycji to kolejny z wyborów które możemy podjąć w twierdzy magów mając w ręku rekomendację **Carlosa** (**Gdzie znikają artefakty?**).

Jeśli zostaniemy złapani przez ludzi inkwizytora i zabrani siłą do twierdzy, to nasz wybór zostanie ograniczony właśnie do tej konkretnej klasy postaci.

Rozwijane umiejętności:

- broń biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- kryształy magiczne;

Prolog

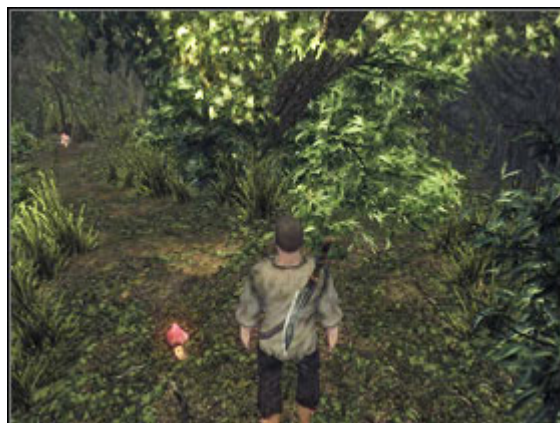
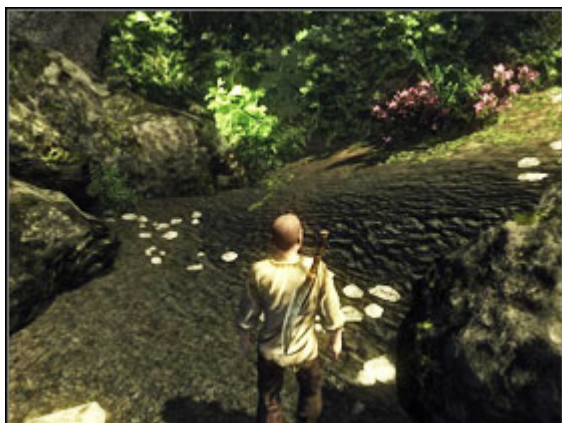
Znajdź ocalałych rozbitków



Naszym zadaniem jest odnalezienie pozostałych przy życiu rozbitków. Niewiastę zostawiamy na koniec, reszcie opróżniamy kieszenie znajdując przy tym trochę kosztowności. Z leżącej nieopodal gałęzi odrywamy **maczugę**. Przeszukując plażę w pobliżu znajdujemy **słabą miksturę leczenia**, kilka muszli (po dwukliku na jej ikonie w ekwipunku, mamy szansę uzyskać wartościową perłę) i parę butelek alkoholu. Wyjście na głęboką wodę źle się dla nas skończy, dlatego poruszamy się tylko po plaży.

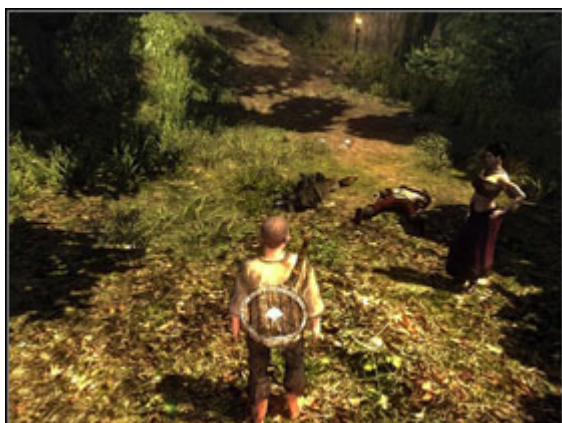


Udajemy się na leżący po prawej brzeg plaży, gdzie czeka na nas kolejny trup. Znajdujemy przy nim **nóż myśliwski**. Odwracając się w lewo powinniśmy zobaczyć skałę z wielką tarczą. Zbliżając się doń, odnajdujemy kolejnego rozbitka, a nieopodal niego – **głodnego sępa morskiego**. Nie powinniśmy mieć problemu z ubiciem go kilkoma ciosami.



W połowie drogi między ciałem ptaka, a topielcem, odwracamy się w stronę wyspy i mijając skały po lewej, zagłębiamy się w puszcę. Idziemy po linii prostej aż do chwili kiedy zobaczymy czerwony grzyb, wtedy skręcamy ścieżką w lewo. Jeszcze kilka kroków i odnajdujemy **małą tarczę** i **zardzewiały miecz**, a także **słabą miksturę leczenia**. Tak uzbrojeni wracamy do rozłożonej na plaży niewiasty i rozpoczynamy rozmowę w której deklarujemy gotowość do działania.

Zaprowadź Sarę w bezpieczne miejsce



Wyciągamy broń i ruszamy ścieżką za plecami **Sary**. Po kilku krokach napotykamy **młodego żądłoszczura**, nieco dalej – **głodnego wilka**. Zabieramy ich mięso i ruszamy pod górę. Dobrym nawykiem jest zbieranie każdego przedmiotu czy rośliny która pojawi się na naszej drodze. W skale po lewej natrafiamy na jaskinię, a nieopodal wejścia doń – kolejnego wilka. Eksplorację jaskini spokojnie możemy sobie póki co darować. **Gnomy** z jej wnętrza nie są najmiłszymi przeciwnikami na tym etapie rozgrywki (aczkolwiek zrobić się to da, a w środku za wiele ciekawych rzeczy nie ma). Kilka kroków dalej spotykamy żądłoszczura, a chwilę potem napotykamy dom w którym **Sara** postanawia się zatrzymać.

Zbadaj opuszczony dom



Zadanie to ukończymy przekraczając próg domostwa. Jeśli musimy uzupełnić siły życiowe- na tyłach znajdziemy beczkę z wodą. Możemy wrócić do naszej przyjaciółki i zameldować, że w środku nie ma nikogo. Otrzymamy również kolejne, „ambitne” zadanie.

Znajdź klucz w opuszczonym domu



Klucz spoczywa nieopodal łóżka w drugim z kolei pomieszczeniu. Po jego odnalezieniu po raz wtóry możemy porozmawiać z Sarą, aby dostać następne zadanie.