

Sacred

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sacred

autor: Artur „Arthek” Dąbrowski

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](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	5
Zdolności	6
Postacie	7
Gladiator	7
Serafia / Seraphim	10
Leśna Elfka / Wood Elf	13
Mroczny Elf / Dark Elf	17
Mag Bojowy / Battle Mage	19
Wampirzyca / Vampireess	23
Mapa świata	26
Akt I – Ścieżki Przeznaczenia (Paths of Destiny)	29
001. Miecze i Mięśnie / Swords and Muscles (główne)	29
002. Jasna krew z głębokich ran... / Bright blood from deep wounds... (główne)	29
003. Znak czasów / Sign of the times (główne)	30
004. Królewski garnizon / The royal garrison (główne)	30
005. Elesium (główne)	31
006. Rzeczni piraci / River pirates (główne)	31
007. Królewski garnizon / The royal garrison (główne)	32
008. Hunter and Hunted (główne)	33
009. Elendiar (główne)	33
010. Pieśni Snów / Dream Songs (główne)	34
011. Wilczy skowyt / The howl of the wolf (główne)	34
012. Książki, sowy i salamandry. Test magii / Books, owls and salamanders. A test of magic. (główne)	35
013. Examina magica (główne)	35
014. Miecze i magia / Swords and magic (główne)	36
015. Nocne Modlitwy / Night prayers (główny)	37
016. Łowcze psy / Bloodhounds (główne)	37
017. Oczy wilka / Wolf`s eyes (poboczne)	38
018. Gdzie jest kowal? / Where is the blacksmith? (poboczne)	38
019. Urowadzenie / Abducted (poboczne)	40
020. Za Króla i za kraj / For king and country (Gladiator i Mag Bojowy) (główne)	41
021. Eskort / Escort (poboczne)	41
022. Księgi Mądrości / The Books of Wisdom (poboczne)	42
023. Jasne światło / Shining light (poboczne)	42
024. Adelina (poboczne)	43
025. Wilbur (główne)	44
026. Orkowie! / Orcs! (poboczne)	45
027. Poganiacze bydła / Cattle runners (poboczne)	45
028. Pogromca Orków / Orc slayer (poboczne)	46
029. Misja dyplomatyczna / On a diplomatic mission (główne)	46
030. Zatrute źródła / Poisoned wells (poboczne)	47
031. Więzi rodzinne / Family ties (poboczne)	48
032. Ronin (poboczne)	48
033. Cygański Obóz / The Gypsie Camp (poboczne)	49
034. Shakura (główne)	49
035. Kapitan Świńska Morda / Captain Pigface (poboczne)	50
036. Plany inkwizycji / Inquisition plans (poboczne)	50
037. Poborcy Podatkowi / Tax Collectors (poboczne)	51
038. Banici z Slater`s Grave / The Outlaws of Slater`s Grave (poboczne)	53
039. Urowadzenie kobiet z Slater`s Grave / Abduction of the women of Slater`s Grave (poboczne)	53
Akt II – W Służbie Korony / For the Crown	55
040. Droga do Przełęczy Wyvern / The way to Wyvern Pass (główne)	55
041. Pole bitwy na Przełęczy Wyvern / The battlefield at Wyvern Pass (główne)	56

042. Vilya, Baronowa Mascarell / Vilya, Baroness of Mascarell (główne)	56
043. Nucquam Astralis (poboczne)	57
044. `V` - Taro es Victor (poboczne)	58
045. Obraz / The painting (poboczne)	59
046. Uciekający pan młody / Groom on the run (poboczne)	59
047. Ucieczka z Mascarell / Escape from Mascarell (główne)	60
048. Plany Valora / Valor`s plans (główne)	60
049. Posterunek Zwiadowców / Scout Post (poboczne)	61
050. Osadnicy z Pustyni / Settlers of the Desert (poboczne)	62
051. Zaginieni Osadnicy / The Lost Settlers (poboczne)	63
052. Evacuation (poboczne)	63
053. Obozowisko Nieumarłych / The Camp of the Undead (poboczne)	63
054. Zwój z Mhic`Dar-Mon` / The Scroll of Mhic`Dar-Mon` (poboczne)	64
055. Niewolnicy orków / The slaves of the Orcs (poboczne)	65
056. Tchorzliwy pies / The cowardly dog (poboczne)	66
Akt III – Trop Krwi / Blood Trail	67
057. W drogę do Braverock / Off to Braverock (główne)	67
058. Plany Bractwa / The Plans of the Brotherhood (poboczne)	68
059. Eee, pająk! / Bah Spider! (poboczne)	68
060. Polowanie na Kłusowników / Hunt for Poachers (poboczne)	69
061. Macka Mrocznych Kapłanów / Arm of the Black Priest (poboczne)	69
062. Jadło Demonów / Demon Food (poboczne)	70
063. Magiczny Oset / Magical Thistle (poboczne)	71
064. Eskort do dzielnicy złodziei / Escort to the thieves` district (poboczne)	71
065. Oficer i Dżentelmen / An Officer and Gentleman (poboczne)	72
066. Dostawca Towarów / Goods Messenger (poboczne)	72
067. Ankaryjski śnieg / Ancarian snow (poboczne)	73
068. Prawo i Sprawiedliwość / Law and Justice (poboczne)	73
069. Ratunek Nadobnej Pani / The Rescue of a Noble Lady (poboczne)	74
070. Baza rebeliantów w kanałach / The rebel base in the sewers (główne)	75
071. Księżniczki, czarodzieje i demony / Of princes, magicians and demons (główne)	77
072. Droga do klasztoru na Przełęczy Icecreek / The path to the Monastery in Icecreek Dale (główne)	77
073. Biblioteka Starszyny / The Library of the Elder (główne)	78
074. Żywioty Ankarii / The Elements of Ancaria (główne)	80
075. Smocza Łuska / Dragon Scale (poboczne)	81
076. Złodziej Jaj / Egg Thief (poboczne)	82
077. Uciekająca Dziewica / Runaway Virgin (poboczne)	82
078. Kalim-Khor (poboczne)	83
079. Ilim Zhurag-Talir (poboczne)	83
080. Zaginiona Cóрка / The lost Daughter (poboczne)	84
081. Pudernica Matki / Mother`s Powder Cup (poboczne)	84
082. Danie jedzone na zimno / A dish eaten cold (poboczne)	85
083. Zapory krasnoludów z Gnarlstat / The dams of the dwarves of Gnarlstat (główne)	85
084. Władca Lichów / The Lich Lord (poboczne)	86
085. Kobieta Zabójczyni Smoków / The Female Dragonslayer (poboczne)	87
086. Wykałaczka dla Smoka / Toothpick for a Dragon (poboczne)	88
087. Braterstwo Smoka / Brother of the Dragon (poboczne)	89
088. Shaddar-Nur (główne)	91
089. Srebrne Kwiaty Regentium / The Regentium Silver Bossom (poboczne)	93
090. Zagubione Stworzenia Eksperymentalne / The Lost Experimental Beings (poboczne)	94
091. Glubba Jar (poboczne)	96
092. Czysta Woda / Pure Water (poboczne)	96
093. Narkotyczna Wiedźma / The narcotic Witch (poboczne)	97
094. Dostawca Whisky / Whisky Supplier (poboczne)	97
095. Natarcie / The Assault (główne)	98
096. Kuźnia Przodków / The Forge of Ancestors (główne)	98
097. Serce Ankarii / The Heart of Ancaria (główne)	99
098. Dusza demona / The soul of the demon (główne)	99
Akt IV – Dziedzictwo Przodków / The Heritage of the Ancestors	101
099. Shaddar (główne)	101
Pozostałe zadania	102
Marauder	102

Missing!	102
In the Shadows of Death	102
The Medic and the precious Beast	102
Confidential documents	102
A reject from hell	102
Vengeance	103
Easter Eggs	104
JASKINIA PACMAN	105
KURORT WYPOCZYNKOWY DLA ORKÓW (MAL-ORC-A)	106
JASON	108
MIECZ ŚWIETLNY DLA SERAFII	109
TRISTRAM	110

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

Witam w świecie Ankarii! Poniższy poradnik zawiera opis przejścia gry w najlepszy sposób, dokładne opisy wszystkich sześciu postaci, a także spis wszystkich Easter Eggs.

Pisząc ten poradnik zaznaczałem kolorami co ważniejsze rzeczy:

- Postacie zaznaczyłem kolorem pomarańczowym
- Przedmioty zaznaczyłem kolorem zielonym
- Miejsca zaznaczyłem kolorem brązowym

Zapraszam,

Artur „Arthek” Dąbrowski

Zdolności

Siła (Strength)

Siła wzmacnia atrybut Attack, a także zwiększa zadawane obrażenia i ilość punktów życia.

Zręczność (Dexterity)

Wpływa na atrybut Defense i obrażenia zadawane bronią dystansową.

Wytrzymałość (Endurance)

Zwiększa odporność postaci i redukuje efekty trucizny.

Fizyczna regeneracja (Physical Regeneration)

Fizyczna regeneracja przyspiesza odnawianie się energii i zwiększa odporność.

Umysłowa regeneracja (Mental Regeneration)

Im wyższa mentalna regeneracja, tym większe obrażenia są zadawane przez zaklęcia. Wysoki poziom tej cechy skraca czas odnawiania się czarów.

Charyzma (Charisma)

Charyzma zmniejsza ceny przedmiotów, a Duchy Ancarii wspomagają poszkodowanych przed skutkami trucizny.

Postacie

G l a d i a t o r

Streszczenie

Gladiator, to potężny wojownik, walczący w zwarciu. Jest świetnie wyszkolony i potrafi używać większości broni. Gladiatorzy posiadają siłę bestii, lecz są także zdolnymi aktorami swojej sztuki, zaczynając przedstawienie walki drwiną, a kończąc morderczym ciosem.

Siła: 33

Wytrzymałość: 19

Zwinność: 20

Fizyczna regeneracja: 25

Mentalna regeneracja: 0

Charyzma: 11

Suma: 98

Na początku powinieneś zdecydować z jakiej broni chcesz korzystać. Miecz i topór wojenny są ulubionymi rodzajami oręża Gladiatora.

Miecz jest bronią bardziej popularną i łatwiej jest znaleźć takowy z miejscami na kryształ. Z kolei topory są mocniejszym orężem, ale trudniej jest natrafić na ten typ broni z miejscami na kryształ.

W poradniku tym przyjmujemy, że Gladiator jest mistrzem we władaniu oburęcznymi toporami. Jeżeli zdecydujesz się na miecze, zamień wszystkie zdolności Wiedza o Toporach (Axe Lore) na Wiedzę o Mieczach (Sword Lore).

Statystyki

Ulepszamy Siłę (Strength) do poziomu 100 punktów.

Kolejne punkty inwestujemy w rozwój atrybutu Fizyczna Regeneracja (Physical Regeneration).

Pamiętaj: Siła (Strength) może zostać zwiększona dzięki rozmaitym, użytecznym przedmiotom. Fizyczna Regeneracja (Physical Regeneration) jest dobra także przy używaniu Sztuk Wojennych.

Zdolności

Koncentracja (Concentration) jest generalnie jedną z najbardziej pożytecznych zdolności, gdyż zmniejsza czas regeneracji Sztuk Wojennych.

Wiedza o Broni (Weapon Lore) i Wiedza o Toporach (Axe Lore) są równie ważnymi zdolnościami dla dobrze rokującego wojownika korzystającego z toporów.

Wiedza o Broni (Weapon Lore) przynosi dodatkowy bonus do obrażeń wszystkich rodzajów ataków (fizycznych, magicznych, ogniowych i trujących). Wiedza o Toporach (Axe Lore) daje bonusy do wskaźnika ataku i jego szybkości dla twoich toporów.

Na początku lepiej jest postawić na Wiedzę o Broni (Weapon Lore), ponieważ na tym etapie gry ciężko jest znaleźć dobry topór.

Kiedy już kupisz (lub znajdziesz) jakiś ciekawy topór, Wiedza o Toporach (Axe Lore) może okazać się najważniejszą umiejętnością. Przed osiągnięciem 20 poziomu sugeruję dodawać jednakowe ilości punktów na Wiedzę o Broni (Weapon Lore) oraz Wiedzę o Toporach (Axe Lore).