

# 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](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

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. Poborczy Podatkowi / Tax Collectors (poboczne)	51
038. Banicy 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 Przełęczu Wyvern / The way to Wyvern Pass (główne)	55
041. Pole bitwy na Przełęczu 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. Tchórzliwy pies / The cowardly dog (poboczne)	66
<b>Akt III – Trop Krwi / Blood Trail</b>	<b>67</b>
057. W drogę do Braverock / Off to Braverock (główne)	67
058. Plany Bractwa / The Plans of the Brotherhood (poboczne)	68
059. Ee, 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
<b>Akt IV – Dziedzictwo Przodków / The Heritage of the Ancestors</b>	<b>101</b>
099. Shaddar (główne)	101
<b>Pozostałe zadania</b>	<b>102</b>
<b>Marauder</b>	<b>102</b>

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

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](http://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 różnym, 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).