



Dragon Age: Początek

Przebudzenie - opis przejścia, questy

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dragon Age: Początek Przebudzenie - opis przejścia, questy

autor: Karolus

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-894-7

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Zadania główne	4
Zadania poboczne	34
Lista	34
Twierdza Czuwania	37
Amarant	55
Czarne Mokradła	60
Sękate Wzgórza	67
Nieprzebyty Las	68
Kryjówka Matki	71
Listy do komendanta	72
Gildia kupiecka	75
Zlecenia Plagowych Sierot	79
Tablica kantora	85
Towarzysze	87
Mapy	93
M1 Twierdza Czuwania (podczas obrony)	93
M1.1 Twierdza Czuwania - Wnętrze twierdzy	94
M2 Twierdza Czuwania (po obronie)	95
M2.1 Twierdza Czuwania - Podziemia	96
M2.2 Twierdza Czuwania - Głębokie Ścieżki	97
M3 Sękate Wzgórza	98
M4 Kal'Hirol	99
M4.1 Kal'Hirol - Główna sala	100
M4.2 Kal'Hirol - Dzielnicza kupców	101
M4.3 Kal'Hirol - Niższe poziomy	102
M5 Nieprzebyty Las	103
M6 Kopalnia srebrzytu	104
M7 Czarne Mokradła	105
M8 Nieśmiertelne Czarne Mokradła	106
M8.1 Mroczna krypta	107
M9 Czarne Mokradła (powrót)	108
M10 Amarant	109
M10.1 Pod Koroną i Lwem	111
M10.2 Świątynia Naszej Pani Odkupicielki	112
M11 Smoczy Kres	113

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

Poradnik do gry *Dragon Age: Początek – Przebudzenie* przedstawia wszystkie zadania główne oraz 67 questów pobocznych. Znajduje się tu opis ich przebiegu, różne sposoby rozwiązania, a także zbiór dokładnych map ułatwiający odnalezienie ważnych postaci, miejsc oraz przedmiotów.

Legenda:

Czerwony kolor - oznacza postacie, stworzenia np. **Architekt**.

Niebieski kolor - oznacza lokacje, pomieszczenia np. **Twierdza Vigila**.

Zielony kolor - oznacza przedmioty, ekwipunek np. **Kostur maga**.

Pomarańczowy kolor - oznacza pieniądze np. **10 \$** to 10 suwerenów.

Wartość przedmiotów - czasami obok przedmiotu podana jest cena w nawiasach np. **Furia (10 \$)**. Ta cena to wartość podana w opisie przedmiotu. Na tej podstawie możesz się zorientować ile dany sprzęt jest wart.

Odniesienia do mapy - obok przedmiotów, postaci, miejsc zamieszczone są często odnośniki do mapy np. **balista (M1, 5)**. Oznacza to, że balista znajduje się na mapie M1 i jest na niej oznaczona cyfrą 5.

Karol "Karolus" Wilczek (www.gry-online.pl)

Zadania główne

Aatak na Twierdzę Czuwania

Zleceniodawca: Otrzymasz to zadanie zaraz po rozpoczęciu gry.

Etap 1: Dostań się do wnętrza twierdzy.

Po dotarciu do **[Twierdza Czuwania]** okazuje się, że została ona zaatakowana przez **pomioty**. Na początku przebij się przez wrogie oddziały (głównie **genloki** i **hurloki** oraz jednego **ogra**) do **bramy wewnętrznej** (M1, 2).



Kiedy do niej dotrzesz - **brama** wybuchnie, a zaraz potem zostaniesz zaatakowany przez **pomioty** oraz ich **emisariusza**. Zabij go jak najszybciej i skieruj się do wejścia prowadzącego do **[Twierdza Czuwania - Wnętrze]** (M1, 1).

Etap 2: Dostań się do dźwigni.

W środku zostaniesz zaatakowany przez **wrzeszczoty**. Zabij je, wejdź po schodach na prawo od Ciebie i otwórz znajdujące się tam drzwi. Zobaczysz scenkę z **magiem Andersem (M1.1, 3)**, a następnie chwilę z nim porozmawiasz i **mag** przyłączy się do Ciebie, o ile nie odrzucisz jego oferty. Skieruj się do kolejnego pomieszczenia. Zabij kilku przeciwników i wyjdź na **[Twierdza Czuwania - Blanki] (M1.1, 2)**.



Blanki bronione są przez pomioty na czele z **emisariuszem genloków**. W walce z nimi może pomóc Ci znajdująca się w pobliżu **balista (M1, 5)**. Skieruj do jej obsługi jedną osobę, obróć ją, klikając na podstawę **balisty**, a następnie rozpocznij strzelanie. Po walce przejdź przez kolejne drzwi prowadzące do **[Twierdza Czuwania - Wnętrze twierdzy] (M1, 1)**.

Etap 3: Przebij się przez korytarze twierdzy na blanki.

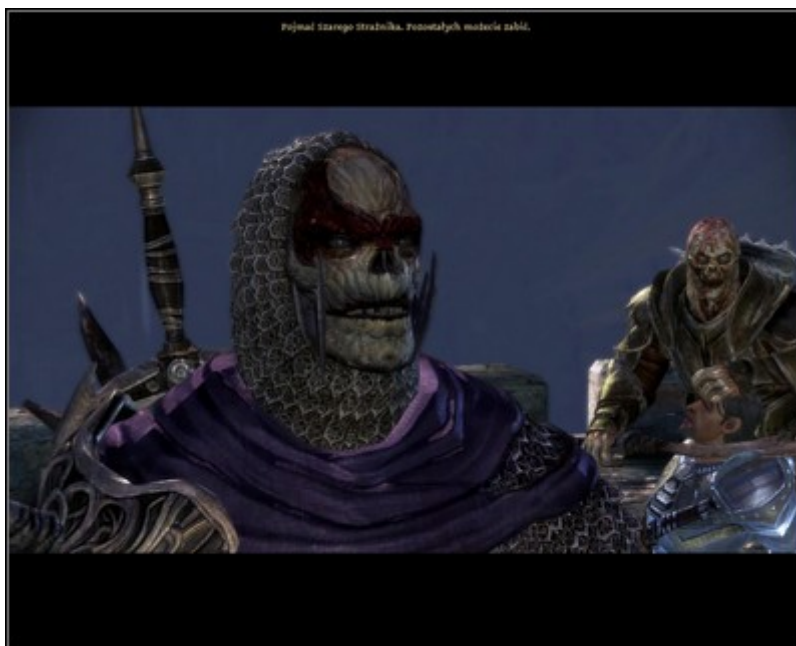
Użyj **dźwigni** (M1.1, 5), która podniesie kraty na dole. Zniszcz **barykadę** (M1.1, 6) blokującą drzwi i przejdź przez nie, aby zabić nadbiegające **pomioty**.



Idź teraz do okrągłego pomieszczenia znajdującego się za kratą. Zabij znajdujące się w środku **pomioty** wraz z ich **emisariuszem** i rusz dalej. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz **Oghrena** (M1.1, 7) walczącego z kilkoma napastnikami. Pomóż mu w walce i porozmawiaj z nim. Udaj się teraz w głąb twierdzy, a w korytarzu znajdziesz umierającego **Rowlanda** (M1.1, 8), znajomego **Mhairi**. Porozmawiaj z nim, a kiedy umrze opuść korytarz. Kolejne pomieszczenia pełne są **pomiotów**. Wybij je i wyjdź na zewnątrz przez drzwi (M1.1, 2).

Etap 4: Walka z Uchłym.

Na blankach dojdzie do starcia z mówiącym **pomiotem** - **Uchłym (M1, 6)** oraz **jego sługami**.



Najpierw zabij słabsze **pomioty**, a dopiero wtedy zajmij się **bossem**. Warto rzucać na niego Stożek Zimna, który zatrzyma go na chwilę.