



**Dragon Age II:  
Dziedzictwo**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# **Dragon Age II: Dziedzictwo**

**autor: Thorwalian**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8055-207-4

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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Pustkowie Vinmark</b>	<b>5</b>
Mapa	5
Opis przejścia	6
<b>Czeluść w górach Vinmark</b>	<b>9</b>
Mapa	9
Opis przejścia	9
<b>Kryjówka Kartelu</b>	<b>12</b>
Mapa	12
Opis przejścia	13
<b>Więzenie Koryfeusza – piętro Sashamiri</b>	<b>19</b>
Mapa	19
Opis przejścia	20
<b>Więzenie Koryfeusza – piętro Farele</b>	<b>25</b>
Mapa	25
Opis przejścia	26
<b>Więzenie Koryfeusza – podnóże wieży</b>	<b>31</b>
Mapa	31
Opis przejścia	32
<b>Więzenie Koryfeusza – piętro Danekena</b>	<b>38</b>
Mapa	38
Opis przejścia	39
<b>Więzenie Koryfeusza – piętro Riannon</b>	<b>42</b>
Mapa	42
Opis przejścia	43
<b>Ostatnia pieczęć</b>	<b>48</b>
Mapa	48
Opis przejścia	48
<b>Osiągnięcia</b>	<b>53</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)



## Wprowadzenie

Poradnik do dodatku *Dragon Age II: Dziedzictwo* zawiera:





- Szczegółowy i bogato ilustrowany **opis przejścia** zadania głównego
- Rozwiązanie wszystkich **misji specjalnych**
- **Porady** dotyczące walk
- Omówienie wszystkich **sekretów**, w tym walki z dodatkowym bossem
- Przegląd **osiągnięć** do zdobycia

### **Instrukcja korzystania z poradnika:**

W rozszerzeniu *Dziedzictwo* eksplorujemy kilka nowych lokacji. Opis każdej z nich poprzedza mapa, na której zaznaczono wszystkie interaktywne przedmioty, wpisy do kodeksu, punkty widokowe oraz przejścia na kolejne poziomy. Cyfry wskazują ważne miejsca, a ich objaśnienie (np. **2**) znajduje się w tekście poświęconym danemu etapowi.



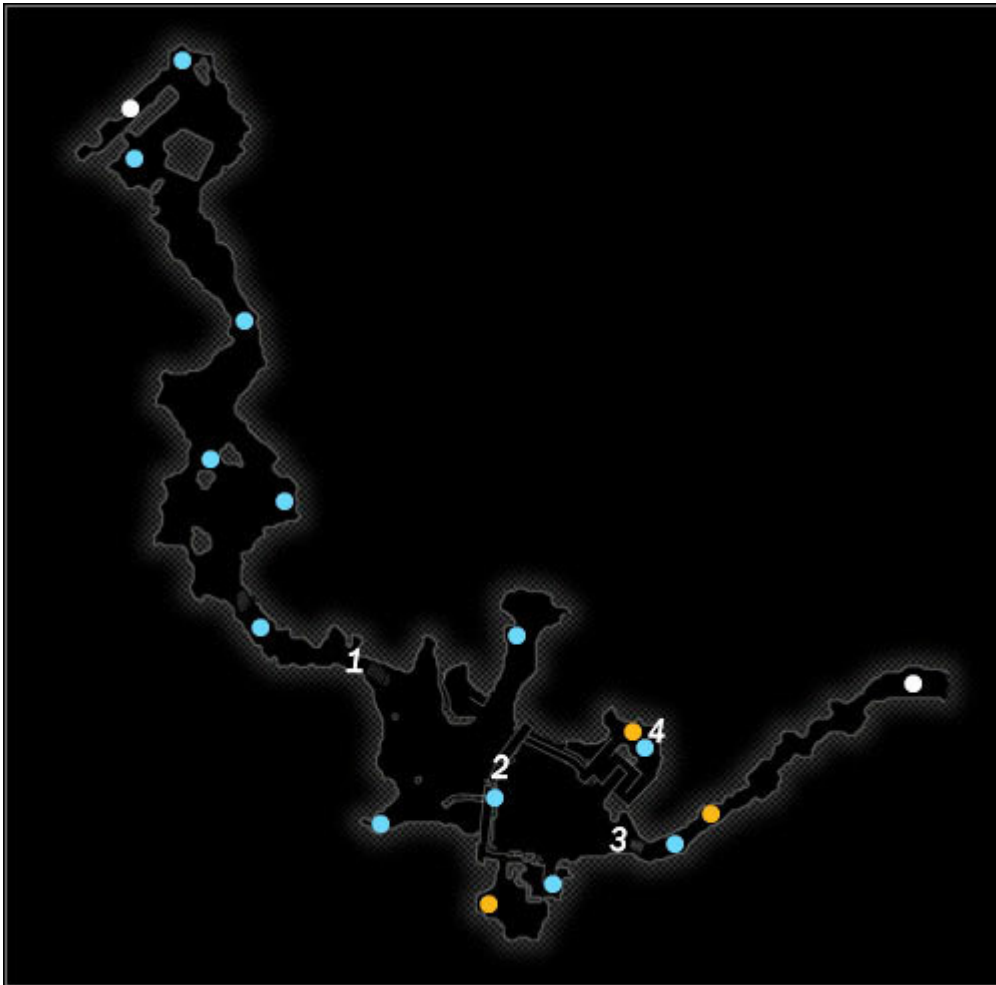
W poradniku opisany został nie tylko wątek główny *Dziedzictwa*, ale także wszystkie misje opcjonalne, zapewniające dodatkowe nagrody. Dowiesz się też o istnieniu sekretnego bossa oraz rozwiążesz wszystkie specjalne zagadki prowadzące do bonusów. Poradnik bierze pod uwagę alternatywne decyzje, które gracz może podjąć i opisuje ich konsekwencje. Tekst zaznaczony kolorem **pomarańczowym** oznacza zdarzenia zaprezentowane na znajdującym się powyżej obrazku, z kolei barwa **niebieska** odnosi się do misji niezwiązanych z główną. A oto objaśnienie znaczników na mapkach:

	Przejścia między lokacjami
	Interaktywne przedmioty (np. kufry, buteleczki, gruz, etc.)
	Listy i notatki dodające wpis do kodeksu
	Punkty widokowe

**Daniel „Thorwalian” Kazek ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Pustkowie Vinmark

M a p a



## O p i s p r z e j ś c i a

Aby poznać historię rodu Hawke'a, musisz udać się na piętro swojej posiadłości, gdzie znajdziesz obiekt z podpisem Pamiątka Dziedzictwa. Dotknij go, a usłyszysz kolejną opowieść Varikka, tym razem jak to bohater znalazł się w górach Vimmark i odkrył skrywaną tam tajemnicę.



Heros zapuścił się w te rejony po atakach ze strony członków Kartelu. Sprawa jest bardzo dziwna i potrzebuje natychmiastowego wyjaśnienia. Zbierz więc drużynę i rusz przed siebie. W trakcie wędrówki usłyszysz przeraźliwy krzyk, ale na strachu tylko się skończy. Problemy zaczną się kiedy na horyzoncie **dostrzeżesz nadzorcę Kartelu (1)**. Wyjaśni, że potrzebuje krwi herosa, a całą sprawę wiąże z jego ojcem – Malcolmem.



Rozmowa zakończy się sięgnięciem po broń. Pojedynek jak na początek nowej przygody jest dość wymagający, głównie przez **strzelców stojących na podwyższeniach**. Postaraj się ich jak najszybciej zlikwidować i stale monitoruj zdrowie mniej wytrzymałych postaci – wzięte na celownik zaczną szybko podupadać na zdrowiu. Łucznikom i krasnoludzkim oprychom z czasem pomoże jeszcze kilku piechurów. Potem otwórz bramę (2).



Znajdziesz się na arenie, którą za moment **nawiedzi bronto**. Słusznych rozmiarów zwierz może nie należy do najpotężniejszych, ale na pewno należy uważać na jego szarżę. Bardzo szybko pojawią się też krasnoludy, które zaatakują z obu stron. W trakcie walki postaraj się zejść ze środka terenu, gdyż bandyci mogą uruchomić pułapkę wystrzeliwującą ostrza. Nie muszą jej użyć, ale lepiej nie kusić losu. Druga brama jest zamknięta (3).