



Kingdoms of Amalur: Reckoning
Kraina Plains of Erathell

PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kingdoms of Amalur Reckoning

(kraina Plains of Erathell)

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 38 Studios / Big Huge Games, 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
Opis przejścia	4
The Great General	4
Breaking the Siege	11
Zadania poboczne	13
The Wolds	13
Tala-Rane	34
Kandrian I	101
Kandrian II	115
Tywili Coast	125
Rathir	148
Galafor/Acatha	182
Forsaken Plain I	196
Forsaken Plain II	210
Cradle of Summer	219
Kamienie Lorestone	230
Wstęp	230
The Wolds	230
Tala-Rane	234
Kandrian	238
Galafor	243
Cradle of Summer	248
Fall	252
Summer	255
Spring	264
Mapy	273
Mapa świata	273
M1 – The Wolds	274
M2 – Tala-Rane	275
M3 – Kandrian I	276
M4 – Kandrian II	277
M5 – Tywili Coast	278
M6 – Rathir	279
M7 – Galafor/Acatha	281
M8 – Forsaken Plain I	283
M9 – Forsaken Plain II	284
M10 – Cradle of Summer	285

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 *Kingdoms of Amalur: Reckoning* poświęcony jest krainie **Plains of Erathell**. Znajdziesz w nim pełen opis wszystkich związanych z tą lokacją zadań głównych oraz pobocznych, a także dział poświęcony ukrytym w **Plains of Erathell** kamieniom opowieści (Lorestone). **Tekst został dodatkowo wzbogacony dużą ilością ilustracji oraz mapek, które znacznie ułatwiają poruszanie po olbrzymim świecie Amalur.**

Na mapach zostały zaznaczone wszystkie elementy, którą mogą się w jakikolwiek sposób przydać podczas przygody:

- podziemia
- cele misji
- zleceniodawcy zadań
- skarby
- kapliczki
- notatki
- ukryte przejścia
- kamienie opowieści (lorestone)

Legenda:

Agarth **M3(2)** – oznacza, że Agarth znajduje się w Odarath I (mapa **M3**) w miejscu z numerem 2. Tego typu odwołania odnoszą się tylko do 10 największych map umieszczonych w rozdziale „Mapy”.



– punkt na mapie



– skarb



– kapliczka



– Lorestone

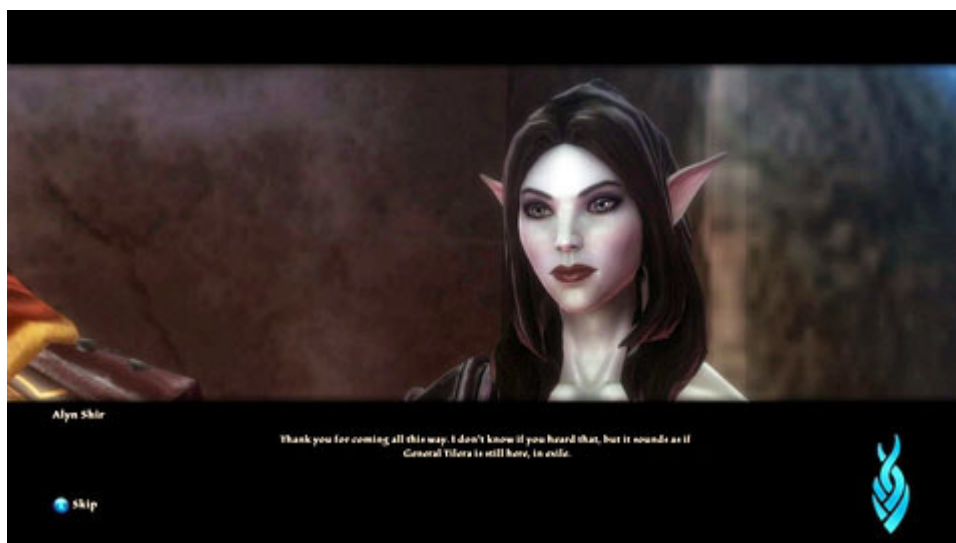


– skarb lub sekretne przejście dostępne tylko dla postaci z odpowiednio wysokim współczynnikiem „Detect Hidden”

Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

The Great General



Po wykonaniu misji „The Coming Storm” porozmawiaj z Alyn Shir w Court of Summer, a następnie odwiedź ją w Blue Bear Tavern **M9(6)**.



Tam kobieta przekaze ci informacje, że powinieneś odszukać i porozmawiać z panią generał o imieniu Tileria. Znajdziesz ją przed wejściem do Urul Tusk w lokacji Cradle of Summer **M10(1)**.



Po krótkiej rozmowie z kobietą, otrzymasz od niej przedmiot, który musisz użyć na pobliskim gładzie **M10(7)**.



Gdy to zrobisz, zostaniesz zaatakowany przez Niskaru. Pokonaj go, a następnie ponownie porozmawiaj z Tilerą.

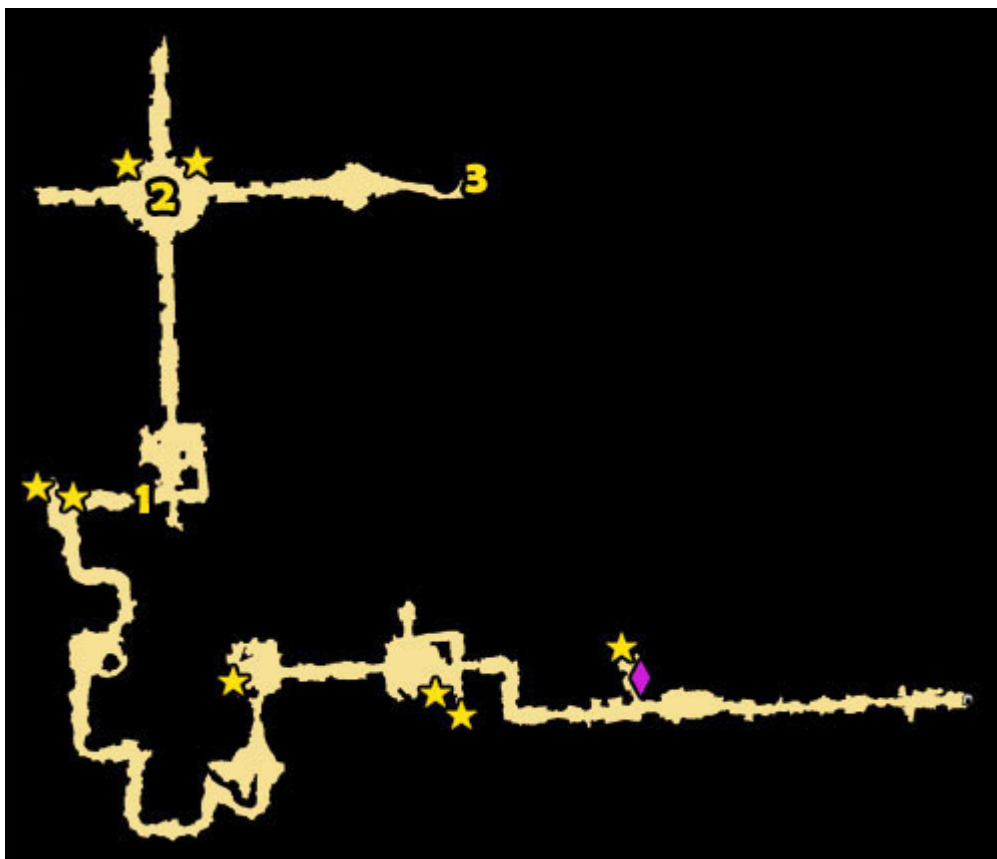


Dowiesz się, że są jeszcze cztery podobne gązy, które musisz aktywować. Znajdziesz je w lokacjach: Forsaken Plain **M9(13)**, Acatha **M7(14)**, Kandrian **M3(7)**, oraz Tala-Rane M2(19). Po użyciu każdego z nich pojawi się grupka przeciwników, więc bądź gotowy.



Gdy skończysz, wróć do pani generał i wkrocz do Urul-Tusk. Twoim zadaniem jest odnalezienie artefaktu zwanego Piercing Light.

Mapa Urul-Tusk



1 – Wrota

2 – Piercing Light

3 – Wyjście



Idąc cały czas prosto i zabijając kolejne oddziały Niskaru, dotrzesz do wielkich kamiennych wrót. Otwórz je, wciskając przycisk z prawej.