

The First Templar

Skrzynie i kroniki templariuszy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The First Templar

(skrzynie i kroniki templariuszy)

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Haemimont Games, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Skrzynie	4
Misja 1 – Cypr (5)	4
Misja 2 – Las mgieł (8)	6
Misja 3 – Inkwizycja (7)	8
Misja 4 – Akka (6)	10
Misja 5 – Tunele Akki (8)	12
Misja 6 – Oblężenie Akki (6)	15
Misja 7 – Aszkelon (7)	17
Misja 8 – Cytadela Aszkelonu (5)	19
Misja 9 – Posiadłość Ibelinów (6)	21
Misja 10 – La Rochelle (5)	23
Misja 11 – Gorejący las (10)	25
Misja 11 – Bagna (8)	28
Misja 13 – Pustynna Osada (5)	30
Misja 14 – Miasto maruderów (6)	32
Misja 15 – Świątynia Dziewięciu (11)	34
Misja 16 – Kryjówka templariuszy (7)	37
Misja 17 – Obrzeża Montsegur (5)	39
Misja 18 – Dziedziniec zamkowy (6)	41
Misja 19 – Zamek Montsegur (4)	43
Misja 20 – Sanktuarium (2)	44
Arena (2)	45
Kroniki templariuszy	46
Misja 1 – Cypr (2)	46
Misja 2 – Las Mgieł (1)	46
Misja 3 – Inkwizycja (2)	47
Misja 4 – Akka (2)	48
Misja 5 – Tunele Akki (2)	49
Misja 6 – Oblężenie Akki (1)	49
Misja 7 – Aszkelon (1)	50
Misja 8 – Cytadela Aszkelonu (2)	50
Misja 9 – Posiadłość Ibelinów (2)	51
Misja 10 – La Rochelle (2)	52
Misja 11 – Gorejący las (3)	53
Misja 12 – Bagna (2)	54
Misja 13 – Pustynna osada (2)	55
Misja 14 – Miasto maruderów (2)	56
Misja 15 – Świątynia Dziewięciu (3)	57
Misja 16 – Kryjówka Templariuszy (5)	58
Misja 17 – Obrzeża Montsegur (2)	60
Misja 18 – Dziedziniec zamkowy (2)	61
Misja 19 – Zamek Montsegur (4)	62
Osiągnięcia	63

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

Oprócz pełnego opisu gry *The First Templar* przygotowaliśmy dla was również **szczegółowy opis wszystkich ważnych przedmiotów**, jakie możecie znaleźć podczas zabawy. Zaliczają się do nich **skrzynie** (w kampanii jest ich 127 plus 2 na arenie) oraz **kroniki templariuszy** (tych jest z kolei 42). Skrzynie zapewniają wiele cennych bonusów, od zwyczajnych punktów doświadczenia, umożliwiających rozwój bohatera, poprzez dodatkowe umiejętności oraz dodatkowe kule życia i żarliwości, które wzmacniają naszych bohaterów na danym etapie, kończąc na różnych elementach stroju i oręża. Kroniki templariuszy to z kolei najczęściej kamienne tablice (aczkolwiek zdarzają się wyjątki, niektóre znajdują się na przykład w skrzyniach), na których znalazło się wiele ciekawostek związanych z zakonem templariuszy. Oprócz tego przygotowaliśmy **opisy poszczególnych osiągnięć**, jakie można odblokować w grze.



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Skrzynie

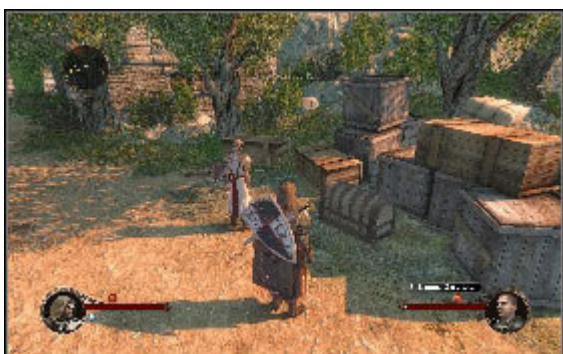
M i s j a 1 - C y p r (5)



S1

Po opuszczeniu pierwszego podwórza trafisz na skrzyżowanie. Skręć w prawo i idź ścieżką, aż do portu. Skrzynia będzie stała na ziemi z lewej.

Zawartość: 500 PD



S2

Naprzeciwko budynku, w którym Wielki Mistrz pokonał kilku przeciwników. Skrzynia stoi wśród innych kufrów.

Zawartość: Dodatkowa kula życia do końca poziomu.



S3

Po przejściu przez bramę na podwórzu budynku, gdzie Wielki Mistrz pokonał rywali, skręć w prawo i idź ścieżką cały czas prosto. Na jej końcu znajdziesz skrzynię.

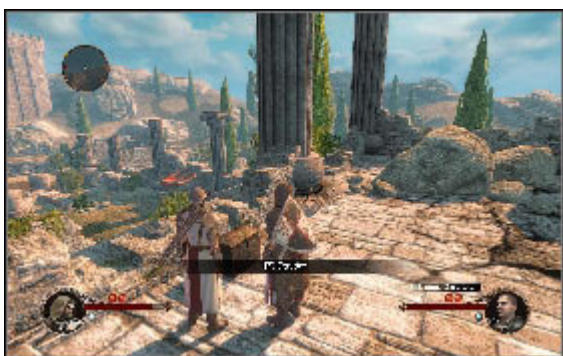
Zawartość: Peleryna komtura (1/3 stroju dowódcy).



S4

Po uratowaniu szlachcica znajdziesz skrzynię tuż przy ścianie kamiennego budynku.

Zawartość: Katowski miecz (1/1 część uzbrojenia).



S5

Zanim wkroczysz na okrągłą scenę byłego amfiteatru zwróć uwagę na zniszczoną budowlę z prawej. Wejdź na plac, a na jego końcu z lewej znajdziesz ostatnią na tym etapie skrzynię.

Zawartość: Szaleńczy atak templariusza (cios, z którego możesz korzystać do końca etapu).

Misja 2 – Las mgieł (8)



S6

Po przejściu przez pierwszy most w opuszczonym obozie łuczników.

Zawartość: Cios szaleńczy ferwor wykorzystywany do końca etapu przez Rolanda.



S7

Z prawej strony domu dwóch wieśniaków, którzy wskażą ci drogę do tawerny.

Zawartość: Wzmocnienie zdrowia (obydwaj bohaterowie otrzymują do końca etapu dodatkową kulę zdrowia).



S8

Po minięciu wisielca przy drodze skruc w ścieżkę z prawej, która zaprowadzi cię do domu z zabitym gospodarzem. Skrzynia stoi za chatą.

Zawartość: Karwasze komtura (2/3 stroju dowódcy).



S9

Znajdziesz ją na terenie, gdzie ratujesz mnicha przed sforą psów.

Zawartość: kronika templariuszy #3.



S10

Ta skrzynia znajduje się przy metalowej kracie tuż przy legowisku bestii.

Zawartość: Wzmocnienie żarliwości (dodatkowa kula żarliwości do końca etapu).



S11

Po zabiciu szajki bandytów, którzy staną na twojej drodze po uporaniu się z bestią, rozejrzyj się (ctrl), a ujrzysz ślady prowadzące do opuszczonej twierdzy na wzgórzu. Z jej tyłu znajdziesz kościotrupa i skrzynię.

Zawartość: 500 PD.



S12

Po przejściu przez odcinek drogi z pułapkami na niedźwiedzie i pokonaniu psów z lewej strony drogi znajdziesz pień drzewa z błyskającym się na biało światłem. Podejdź do niego i skorzystaj z klawisza E, aby aktywować miejsce na mapie wskazujące skarb. Następnie idź wzdłuż drogi, na końcu płotu skreć w lewo i kontynuuj marsz, aż dotrzesz do skrzyni.

Zawartość: 500 PD.



S13

Po odparciu zasadzki w drodze do portu wciśnij ctrl, aby się rozejrzeć. Zobaczysz ślady prowadzące na cmentarz. Z jego lewej strony jest grobowiec, a tuż przy nim ostatnia na tym etapie skrzynia.

Zawartość: 500 PD.