

Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Lord of the Rings The Fellowship of the Ring

autor: Grzegorz „Kirkor” Bernaś

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Przedmioty	3
Postacie	4
The Shire	5
The Old Forest	14
Bree	24
Weathertop	27
Rivendell	32
Moria	33
Lothlorien	47
Anduin	47

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

W owym poradniku zawarłem szczegółowy plan przejścia gry. Jedyne nie zaznaczałem w nim gdzie można znaleźć napoje lecznicze i tym podobne przedmioty, gdyż w 70% są one w tek widocznych miejscach, iż nie sposób ich nie zauważyć. Tym bardziej, iż wszystkie rzeczy, które możesz wziąć ze sobą są otoczone białą poświatą. Niestety nie ma żadnych ukrytych borni lub zakłęć, które aż prosiłyby się o odkrycie. Jedyne, co można kompletować to chleb Elfów lub inne wypieki okolicznej ludności. W miejscach, które mogły wam sprawić najwięcej trudności zrobiłem mapki. Rysowałem je samodzielnie toteż nie są najwyższego polotu. Mam jednak nadzieję, że są na tyle jasne, iż każdy będzie mógł je rozszyfrować. Pisząc poniższy tekst starałem się wprowadzić terminy i trochę historii niezwiązanej bezpośrednio z grą, lecz z samym Śródziemem.

Przedmioty

- C r a m** Przywraca 30 punktów zdrowia. Jest to chleb podróży wypiekany przez ludzi z północy. Używany podczas wypraw i polowań. W smaku przypomina czerstwy chleb. Toteż niechętnie wykorzystywany przez drużynę.
- L e m b a s** Po jego spożyciu pasek energii powraca do maksymalnego stanu. Jest to przysmak robiony przez leśne Elfy w **[Lothlorien]**. Zawinięty w liście może być przechowywany przez lata. Smakuje jak sucharki z miodem. Przepis nigdy nie został wyjawiony poza granicę kraju.
- M i r u v o r** Są to magiczne napoje przywracające stan ducha do maksimum. Używa ich tylko **[Gandalf]**. Wytwarzany jest on tylko przez Elfy w **[Rivendell]**.
- M u s h r o o m** Grzyby te można spotkać tylko w okolicach **[Shire]**. Gustują w nich głównie Hobbity, można powiedzieć, że to przysmak w owym kraju. Dodaje 10 kresek żywotności.

Postacie

**Frodo**

Syn **[Droga Bagginsa]**. Krewny **[Blba Bagginsa]** z którym zamieszkał po śmierci rodziców. Od momentu jak wyjechał z **[Bag End]** podróżuje dla bezpieczeństwa pod nieprawdziwym nazwiskiem – Underhill. Bardzo aktywny – jak na Hobbita. Jest powiernikiem pierścienia. Najpierw tylko do **[Rivendell]** jednak potem przeznaczenie powiedzie go do **[Góry Ognia]** w **[Mordorze]**.

Kiedy używa pierścienia niebieski pasek w prawym górnym rogu pokazuje w jakim stopniu malec ugina się pod jego mocą. Jeśli pierścień będzie używany za długo **[Frodo]** zginie. Pierścień jest użyteczny tylko, jeśli chcesz przejść niepostrzeżenie. Nie ma on innych właściwości.

Na początku Hobbit będzie miał do dyspozycji tylko drewniany kijek – słaby, ale skuteczny. Później mały mieczyk. Najskuteczniejsze jest „żądętko” otrzymane od **[Bilba]** w **[Rivendell]**. Najciekawszą cechą jest niebieski odblask pojawiający się na jego ostrzu w momencie pojawienia się orków.

**Aragorn**

[Aragorn], syn **[Arathorna]**. Żyje w ukryciu jako strażnik granicy. Jest potomkiem Numeryjskich królów. W przyszłości zasiądzie na tronie wielkiego państwa – **[Gondoru]**. Jest następcem **[Isildura]**, który pokonał czarnego władcę **[Saurona]**, jednak został zniewolony przez moc pierścienia i zginął. Teraz czas odzyskać utracony tron i na zawsze zniszczyć cię **[Mordoru]**.

Jest to najsilniejszy wojak, w którego się wcielisz w pierwszej części Władcy. Używa miecza oraz łuku. Na początku jest to zwykłe ostrze jednak w **[Rivendell]** otrzyma on Elficki miecz swojego przodka. Był on zniszczony, jednak na nowo przekuty odzyskał swoją dawną świetność.

Łuk nadaje się wyłącznie do strącania wysoko osadzonych łuczników lub do walki z Trollami.

**Gandalf**

[Gandalf] zwany szarym. W późniejszym etapie zrzuci szare odzienie na rzecz białego płaszcza. Będzie to oznaka jego potęgi. Jest wielki czarownikiem liczącym sobie grubo ponad 1 500 lat. Mimo iż jego ciało już się zestarzało, duch pozostał wiecznie młody. Jego pochodzenie nie jest dokładnie znane, podobno został zesłany do **[Śródziemia]** przez nieznaną siłę, aby bronić go przed mrokiem.

W prawym górnym roku jest pokazany stan manny nazwany w grze Spirit Bar. Liczy on sobie 100 kresiek. Po jego wykorzystaniu nie możesz rzucać czarów, pozostaje tylko miecz. Chyba, że uzupełnisz stan ducha za pomocą magicznego napoju – **[Miruvor]**. Czarodziej dysponuje następującymi czarami:

[Fiery Blast]: są to płonące pociski o dużym zasięgu. Zaklęcie to jest najczęściej używane. Powala przeciwnika na ziemię w stanie oszołomienia – można go wtedy łatwo unieszkodliwić.

[Chain Lightning]: czarodziej cisnie w przeciwnika błyskawicą. Będzie ona przeskakiwała z jednego wroga na drugiego.

[Staff Strike]: jest to uderzenie laską o ziemię powodujące ogłuszenie wszystkich wrogo nastawionych jednostek wokół magika. Bardzo przydatne, gdy przeciwnik Cię otoczy, lub też będzie miał znaczną przewagę liczebną.

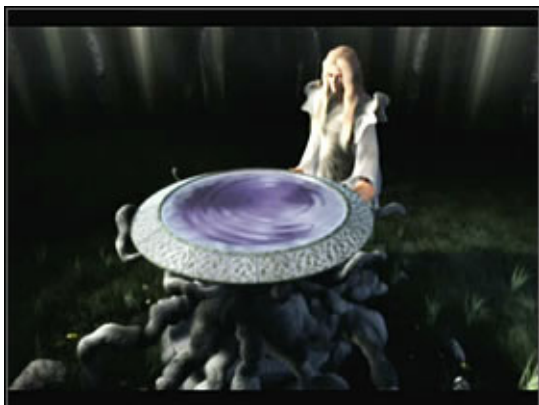
[Heal]: brakuje kresiek żywotności? Nie ma sprawy jeden wprawny ruch laską i problem z głowy. Czar przywraca maksymalny stan „życia”.

[Attract]: jeśli zaatakuje Cię grupa w której znajduje się osobnik znacznie przekraczający standardowe statystyki możesz użyć na nim tego czaru. Będzie on wtedy atakował swoich ziomków.

The Shire

1. Find the Bag End deed (Znajdź akt własności Bag End)

Intro wyjaśnia mniej więcej fabułę gry. Po nim ma miejsce krótka scenka rozmowy **[Gandalfa]** z **[Frodem]**. Z niej dowiadujemy się o ogromnych właściwościach pierścienia. Czarodziej przekazuje również wskazówki, co Frodo ma robić, do jego powrotu w dniu urodzin Hobbita.



Niestety Szary Magik nie przybył do **[Shire]** w terminie i **[Frodo]** postanawia wyruszyć sam. Aby wyjść z **[Bag End]** musisz w pierwszej kolejności znaleźć akt własności **[The Bag End Deed]**. W pomieszczeniu gdzie zaczynasz są tylko jedno drzwi.

Przejdź przez nie i idź cały czas prosto aż dotrzesz do holu a następnie do długiego korytarza. Po prawej znajduje się pomieszczenie, w którym stoi skrzynia, w której jest owy ważny dokument. Wystarczy, że do niej podejdziesz a ona sama się otworzy a akt zostanie dodany do twojego ekwipunku.



2. Get the key to Bag End (Weź klucz do Bag End)

Teraz czas, aby wziąć klucz od norki. Wróć do holu. Stojąc na wprost pokoju gdzie toczyła się rozmowa z **[Gandalfem]** i zaczynałeś grę, po lewej stronie jest wejście do przedpokoju. W nim zaraz na początku jest skrzynie, na której poukładane są liczne książki a obok nich klucz.



Wydź na zewnątrz do **[Hobbiton]**. Stojąc tyłem do drzwi skręć w prawo i idź przed siebie. Na skrzyżowaniu po lewej zauważysz charakterystyczny budynek – jego właścicielem jest **[Halfast Hornblower]**. Dalej idź dróżką przylegającą do tego budynku (jest ona otoczona kamiennym murkiem). Na najbliższym skrzyżowaniu skręć w prawo.



Dojdiesz do mostu, przed którym stoi młyn **[Sandman's Mill]**. Spotkasz tam jego właściciela **[Ted Sandman]** – rozmów się z nim. Zleci Ci on kolejne zadanie – jest to quest dodatkowy i nie musisz go wykonywać, jednak zdobędziesz dodatkowe doświadczenie.

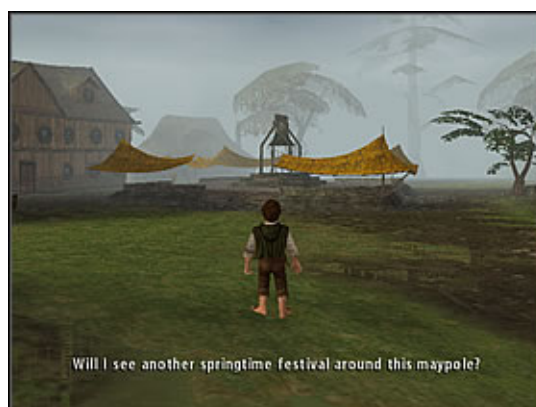


3. Find the missing metal pin and return it Ted (Odnajdź zaginioną szpilkę i zwróć ją Tedowi)

Aby wykonać to zadanie wróć do **[Halfasta]** i porozmawiaj z nim. Poprosi Cię on abyś odblokował jego kogucika na dachu. Uczynisz to rzucając w niego kamieniem. Następnie wróć do zleceniodawcy a otrzymasz **[Metal Pin]**. Możesz ją zanieść do **[Teda Sandmana]** – młynarza.



Przejdź przez most i biegnij w stronę pagórka. Znajdziesz się teraz w innej dzielnicy Shire – **[Bywater]**. Wchodząc do miasteczka przez bramę zobaczysz, że na rynku ma miejsce jarmark. Nie zaprzataj sobie nim głowy. Idź dalej prosto a na końcu wioski skręć w prawo w stronę wyjścia do **[Green Hill]**.



Nie trafisz od razu do kolejnej części Shire. Przed tobą kręta dróżka. W połowie drogi pod drzewami spotkasz staruszkę **[Old Noakes]**. Podczas rozmowy z nim poprosi Cię o przysługę. Idź dalej wydeptaną drogą aż znajdziesz się w **[Green Hill]**.

