

Legend: Hand of God

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Legend: Hand of God

autor: Adrian „SaintAdrian” Stolarczyk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Master Creating, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Początek	4
Turint, Krypta	6
Góry, Siedziba Krasnoludów	7
Oaza, Zniszczona wioska	9
Puszcza czasu, Bagna, Portal demonów	10
Klasy postaci	12
Wojownik	12
Mag bitewny	14
Łucznik	16
Paladyn	18
Iluzjonista	20
Zwiadowca	22
Mnich bitewny	24
Łucznik żywiołów	26
Arcymag	28
Łucznik światła	30

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

Wstęp



Zapraszam serdecznie do korzystania z poradnika do hack'n'slasha *Legend: Hand of God*. Znajdziesz tu opis przejścia wszystkich dostępnych w grze map, wszystkich zadań pobocznych oraz proponowane *character buildy* dla poszczególnych klas. Mam nadzieję, że poradnik zawiera wszystko, czego oczekujesz. Miłej zabawy!

Legenda

Zadania oznaczone są poprzedzającą je literą Q oraz wyróżnione dodatkowo pogrubionym **czarnym** tekstem.

Kolorem **niebieskim** oznaczone są imiona postaci.

Kolorem **zielonym** - ponumerowane na mapach miejsca.

Kolorem **pomarańczowym** - nazwy umiejętności (w przypadku *buildów* postaci).

Porady na dobry początek

Pamiętaj o tym, by zawsze mieć przy sobie odpowiedni zapas mikstur. Standardowym skrótem klawiszowym, pozwalającym na wypicie mikstury zdrowia, jest spacja, natomiast dla mikstury many - enter. Aktywuj wszystkie spotykane na drodze kamienie runiczne. W przypadku śmierci pojawisz się przy najbliższym aktywnym kamieniu. Na początku z każdym kolejnym poziomem rośnie maksymalna suma, jaką sprzedawcy oferują za dany produkt. Jeżeli coś jest wycenione na jakąś okrągłą sumkę np. 2000, warto poczekać, aż postać zdobędzie wyższy poziom i wtedy sprzedać przedmiot drożej (za jego maksymalną cenę).

Opis przejścia

P o c z ą t e k



Rozpoczynasz nad brzegiem rzeki. Od razu masz aktywne zadanie **Q: Dzień później**.

Kieruj się cały czas szlakiem na północ. W ruinach zakonu [1] znajdziesz ciężko rannego **Tiberiusa**. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz zadanie **Q: Iskierka nadziei**. Aby je wykonać, udaj się na wrzosowiska i porozmawiaj z mistrzem **Ramusem**.

W punkcie [2] spotkasz kobietę o imieniu **Lana**. Zaoferuj jej pomoc w odnalezieniu zaginionego chłopca **Akima**, a dostaniesz zadanie **Q: Problemy rodzinne**. Kieruj się dalej. Obok kamienia runicznego napotkasz wędrownego kupca **Lado**. W trakcie rozmowy wybierz opcję mówiącą o jego wozie, a otrzymasz zadanie **Q: Zepsuty wóz**. Idąc dalej na wschód, napotkasz bandę opryszków, którym przewodniczy **Człowiek w modnym ubraniu**. Jakąkolwiek opcję wybierzesz, w efekcie finalnym zostaniesz zaatakowany. Pokonaj przeciwników. Droga za bandytami jest zablokowana, więc musisz skorzystać z drogi dostępnej obok napotkanego wcześniej kupca. Idąc dalej, wejdź do jaskini w [5]. Znajduje się tam zagubiony syn **Lany**. Aby go uwolnić, pokonaj głównego szamana. Na koniec porozmawiaj z matką **Akima**, by sfinalizować powierzone Ci zadanie. Po wszystkim okaże się, że teraz zaginał mąż **Lany**.



Udaj się do punktu [06], gdzie znajduje się chata **Ramusa**. Porozmawiaj z mistrzem, a zostaniesz poddany dwóm próbom i dostaniesz zadanie **Q: Próba**. Pierwsza polega na pokonaniu minotaura **Gmorca**. Przeciwnik znajduje się w punkcie [7]. Po jego zabiciu idź poinformować o tym **Ramusa**. Następna próba polega na złożeniu przysięgi. Złóż ją, a **Ramus** poinformuje Cię o położeniu pierwszej części artefaktu oraz o tym, że klucz do cmentarnej bramy, za którą znajduje się krypta z artefaktem jest w posiadaniu **Jurga**. Na koniec dostaniesz zadanie **Q: Klucz** i informację, że po odnalezieniu pierwszej części artefaktu spotkasz się z **Ramusem** w Turincie.

T u r i n t , K r y p t a



W [8] porozmawiaj z **Jurgiem**. Przed oddaniem klucza do krypty zleci Ci zadanie **Q: Zabij czarnoksiężnika Kirila**. Na targowisku znajdziesz również **Barasa**, który sprzeda Ci koło do wozu (za 25 sztuk złota). Kup je i zanieś handlarzowi **Lado**. Ten po naprawie wozu pojawi się w Turincie i w dowód wdzięczności będzie przechowywał w swoim wozie Twoje przedmioty. W okolicy targowiska znajdziesz również **Georga**, który poprosi o zabicie **Barona**. Zaakceptuj zadanie, a dostaniesz **Q: Prastara kłątwa**. Idąc w stronę krypt, spotkasz w punkcie [9] **Bogdana**. Okaże się, że człowiek ten jest zaginionym mężem **Lany**. Porozmawiaj z nim i powiedz mu, że jego żona i syn są bezpieczni. Wróć na farmę **Lany** po nagrodę. W [10] znajduje się chłopak o imieniu **Radek**, który poprosi o złożenie kwiatów na grobie swojej matki. Dostaniesz **Q: Kwiaty na grób**. Niedaleko na wschodzie leży farma. Porozmawiaj tam ze świniopasem o imieniu **Haym** i zaoferuj mu pomoc. Dostaniesz zadanie **Q: Zakochani**. **Hanka** znajduje się przy targowisku. Powiedz jej, że **Haym** przyszedł Ci z pomocą, ale sam został ranny. Zдай raport **Haymowi**. Teraz skieruj się w stronę cmentarza.

W [12] znajdziesz grób matki **Radka**. Złóż na nim obiecane kwiaty. W [13] znajduje się **Kiril**. Pokonaj go i wróć do **Jurga**. Dostaniesz klucz do krypty w [14], do której się udaj. Na drugim poziomie krypty znajdziesz **Krwiożerczego Barona**, którego zabij. Na ostatnim poziomie znajduje się Twój główny cel. Pokonaj **Nieumarłego Króla Królów**, aby zdobyć pierwszy fragment artefaktu. Przedmiot nie pojawi się w ekwipunku, więc nie martw się, że gdzieś się zagubił. Po zwycięskiej walce wróć do **Jurga**. Dowiesz się od niego, że **Ramus** przybył już do wioski. Przed rozmową z mistrzem poinformuj **Georga** o zabiciu **Barona**. Teraz idź do **Ramusa**. Starsuszek poinformuje Cię, że druga część Ręki Bogów jest w posiadaniu króla krasnoludów. Dostaniesz zadanie **Q: Do krasnoludów**. W tym momencie udaj się drogą na wschód do siedziby krasnoludów.

G ó r y , S i e d z i b a K r a s n o l u d ó w



Po przejściu przez most porozmawiaj ze strażnikiem. Dostaniesz zadanie **Q: Zaginiony posłaniec**. Rannego wysłannika znajdziesz w punkcie [16]. Na południu w punkcie [17] położona jest chatka wiedźmy **Klary**. Wiedźma obieca uwarzyć miksturę. Dostaniesz zadanie **Q: Muchomorek?**, w którym będziesz musiał odnaleźć dla niej pięć muchomorów. Znajdziesz je w [18]. Zanieś grzyby z powrotem, a dostaniesz miksturę. Idąc wzdłuż szlaku, napotkasz krasnoluda o imieniu **Ovendelon** w miejscu [19]. Zaoferuj mu pomoc w przebiciu się przez obóz orków. Na koniec wejdź do jaskini w punkcie [20].



Po przejściu na drugą stronę jaskini zobaczysz małe obozowisko w punkcie [21], przy którym znajduje się krasnolud **Kaduk**. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz zadanie **Q: Trzech lodowych olbrzymów**. Misja polega na zgładzeniu wymienionych przez krasnoluda lodowych olbrzymów.