

WSKAZÓWKI OGÓLNE

1. W grze występują smoki trzech żywiołów – ognia, lodu i elektryczności. Do walki ze smokiem ognistym weź do drużyny maga specjalizującego się w zaklęciach mrozu, wyposażonego w lodowy kostur. Do walki ze smokiem lodowym maga ognistego, a do walki z elektrycznym – duchowego. Mag specjalizujący się w zaklęciach mrozu walczący ze smokiem lodowym zadaje mu znacznie mniejsza obrażenia niż mag ognisty.
2. Po zadaniu odpowiedniej ilości obrażeń dwóm kończynom smok przewraca się, na kilka sekund stając się całkowicie bezbronny i podatny na ataki.
3. Przed każdą walką ze smokiem uzupełnij mikstury. Miej przy sobie maksymalny zapas **mikstur leczniczych**. Jeżeli nie opracowałeś **toników** zwiększających odporność przed żywiołem smoka, zabierz **mikstury regeneracji** i **granaty leczące mgła**, przywracające zdrowie członkom drużyny, którzy znajdą się w zasięgu działania granatu.
4. W miarę możliwości wyposaż się w broń zwiększającą obrażenia zadawane smokom, np. posiadającą **runę smokobójstwa**.
5. Moc Inkwizytora **znamię szczeliny** działa również na smoki.
6. Każdy smok ma w „repertuarze” manewr trącenia bądź przydepnięcia nogą (jeśli widzisz, że się do tego przymierza, przenieś na bezpieczną odległość postaci znajdujące się w zasięgu kończyny) oraz tworzenia „wiru” – znajdując się w jego środku jest się bezpiecznym, jeżeli postać jest na zewnątrz, będzie przyciągana i dozna obrażeń. Każdy se smoków wykonuje również atak właściwym dla siebie żywiołem, zadając obrażenia od ognia, mrozu lub elektryczności.
7. Wszystkie smoki są odporne na efekty ograniczające i spowalniające.
8. W przypadku smoków nie ma zastosowania zasada, wedle której postać nie otrzymuje punktów doświadczenia za pokonanie przeciwników będących trzy poziomy (i więcej) niżej niż Inkwizytor – przykładowo postać na 21. poziomie otrzyma doświadczenie za pokonanie smoka na 17. poziomie.
9. Nagrodą za pokonanie każdego smoka, poza dużą ilością punktów doświadczenia, jest unikalny łup – surowce do wytwarzania przedmiotów (**smocza krew, błona, kość i łuski**) oraz fioletowe bronie i zbroje. Z niektórych smoków zdobyć można także **przedmioty do badań**, które po przebadaniu w Podniebnej Twierdzy zwiększają obrażenia zadawane smokom.

UWAGA!

Aby zdobyć smoczą krew potrzebną do zdobycia **specjalizacji tupieżcy**, nie trzeba zabijać smoka – wystarczy krew smoczą, które najłatwiej znaleźć w Dolinie Lady Shayny na Zaziemiu.

FERELDEŃSKI MROZOGRZBIET

Lokacja	Zaziemie – Dolina Lady Shayny
Poziom	12.
Żywiot	Ogień (wrażliwy na chłód)
Zachowania	Po utracie odpowiedniej ilości zdrowia odlatuje, krążąc nad polem walki i ciskając kule ognia, a następnie ląduje w trudno dostępnym miejscu, skąd również ciska kulami ognia. Po pewnym czasie przywołuje smoczęta.

Po przybyciu do Doliny Lady Shayny (**1**) smok najpierw wykonuje kilka rundek po niebie, ciskając kulami ognia – należy ich unikać, uważając jednocześnie na atakujące smoczęta. Po kilku okrążeniach odleci kawałek dalej (**2**), dopiero tam możliwa jest walka z nim. Po drodze do kotliny, w której okopał się smok, należy uważać na kolejne smoczęta.



Niniejszy miniporadnik napisany został przez **Pottero** dla użytkowników forum [gamewalk.pl](http://www.forum.gamewalk.pl/)

ŁOWCA Z PÓŁNOCY

Lokacja	Crestwood – Wartownia Wiewerny
Poziom	13.
Żywioł	Elektryczność (wrażliwy na obrażenia duchowe)
Zachowania	Korzysta ze spowalniającego ataku obszarowego.



Niniejszy miniporadnik napisany został przez **Pottero** dla użytkowników forum gamewalk.pl
<http://www.forum.gamewalk.pl/>

WIELKI SMOK OTCHŁANI

Lokacja	Zachodnie Podejście
Poziom	14.
Żywioł	Ogień (wrażliwy na chłód)
Zachowania	Skoczny, wykonuje dużo ataków bezpośrednich. Aktywuje „tarcze” ochronne, które należy zniwelować, aby ponownie móc zadawać obrażenia odbierające zdrowie.

Wymagane jest ukończenie zadań *Drakologia*, *Jak zwabić smoka*, *Zwyczajy łowieckie*, *Ostrzejsze Białe Szpony* i *Manuskrypt pełen powagi* dla orleżańskiego naukowca (**1** na mapie) – dopiero po ich ukończeniu dostępne staje się zadanie *Wielka smoczyca otchłani*, w którym można zabić smoka.



GAMORDYJSKI BURZOGON

Lokacja	Święte Równiny
Poziom	15.
Żywiot	Elektryczność (wrażliwy na obrażenia duchowe)
Zachowania	Używa elektryczności, tworząc na ziemi i w wodzie „pułapki”, które zaczynają zadawać obrażenia dopiero po paru chwilach. Po utracie około 50% zdrowia odlatuje, krążąc nad polem walki i ciskając elektryczne kule. W pobliżu znajdują się trujące bagna, na które należy uważać.

Aby dostać się na bagna, na których rezyduje gamordyjski burzogon (**2** na mapie), należy oznaczyć na Świętych Równinach zasypane przejście do zagajnika Ghilan'nain (**1** na mapie), a następnie w Podniebnej Twierdzy zlecić operację *Dostań się do zagajnika Ghilan'nain* (wymaga 5 punktów władzy).



VINSOMER

Lokacja	Wybrzeże Sztormów – Wyspa Smoków
Poziom	19.
Żywiot	Elektryczność (wrażliwy na obrażenia duchowe)
Zachowania	Bardzo ruchliwy, wymaga ciągłego pozostawiania w ruchu. Aktywuje „tarcze”, Używa ataku, który nie zadaje obrażeń, ale spowalnia przeciwników. Podobnie jak gamordyjski burzogon, tworzy na ziemi elektryczne „pułapki”, które zadają obrażenia dopiero po chwili.

Aby dostać się do vinsomera, należy uzyskać dostęp do jaskini czerwonych templariuszy (1), a następnie skorzystać z łodzi (2) i dostać się na Wyspę Smoków (3). Dostęp do jaskini uzyskasz dopiero po rozprawieniu się z czerwonymi templariuszami w Szmaragdowych Mogiłach i ukończeniu operacji *Czerwoni templariusze: Wybrzeże Sztormów*, kosztującej 4 punkty władzy.



WIĘKSZY MISTRAL

Lokacja	Szmaragdowe Mogiły – Wzgórze Poskręcanego Drzewa
Poziom	17.
Żywiot	Lód (wrażliwy na ogień)
Zachowania	Zieje lodowym promieniem zamrażającym i spowalniającym przeciwników. Aktywuje „tarcze” ochronne. Każdorazowo po utracie ok. 25% zdrowia odlatuje, robiąc rundkę dookoła areny i wypuszczając lodowe kule. Im bliżej śmierci, tym częściej odlatuje, atakując z powietrza.

Z obozu przy Dzikiej Skale kieruj się na północ, mijając po drodze olbrzymy. Gdy dotrzesz do miejsca, w którym po jednej stronie znajdują się skały (1), a po drugiej urwisko, przeskocz po skałach na drugą stronę, żeby dostać się do legowiska smoka (2).



PIASKOWY WYJEC

Lokacja	Syczące Pustkowie – Grobowiec Fairela
Poziom	20.
Żywiot	Ogień (wrażliwy na chłód)
Zachowania	Aktywuje „tarcze”, używa ataków ogłuszających, po utracie ok. 50% zdrowia przywołuje smoczęta. Bardzo ruchliwy, wymaga od postaci nieustającego pozostawania w ruchu.

Po dotarciu we właściwe miejsce smok śpi i można go okrążyć, żeby dostać się do grobowca Fairela. Po zbliżeniu się do piaskowego wyjca na odpowiednią odległość obudzi on się, co automatycznie rozpocznie walkę.



- 1** – obóz, w którym rozpoczyna się eksplorację Syczących Pustkowi
- 2** – grobowiec Fairela, którego strzeże piaskowy wyjec

HIVERNAL

Lokacja	Emprise du Lion – Gorące Źródła
Poziom	19.
Żywiot	Lód (wrażliwy na ogień)
Zachowania	Używa mroźnego oddechu, który spowalnia lub zamraża przeciwników. Odlatuje z miejsca walki, krążąc nad nim i posyłając lodowe kule.

Aby odblokować dostęp do hibernala, należy naprawić most Judicaela – w ramach zadania *Ani kroku dalej* oznacz zepsuty most, a następnie w Podniebnej Twierdzy zleć operację jego odbudowy. Smok znajduje się na górze pierścienia.



- 1** – hibernał
- 2** – kaltenzhan
- 3** – wyżynny pustoszyciel

KALTENZHAN

Lokacja	Emprise du Lion – Pierścień Judicaela
Poziom	21.
Żywiot	Lód (wrażliwy na ogień)
Zachowania	Używa mroźnego oddechu, który spowalnia lub zamraża przeciwników. Odlatuje z pola walki, krążąc nad nim i plując lodowymi kulami. Aktywuje „tarcze”, używa ogłuszającego ryku, który na chwilę unieruchamia przeciwników i przywołuje smoczęta. Może się zdarzyć, że wyląduje na ruinach pierścienia, posyłając stamtąd lodowe kule, a trafić go można tam tylko atakami dystansowymi.

Aby odblokować dostęp do kaltenzhana, należy naprawić most Judicaela – w ramach zadania *Ani kroku dalej* oznacz zepsuty most, a następnie w Podniebnej Twierdzy zleć operację jego odbudowy. Smok znajduje się na górze pierścienia.



- 1** – hiberna
- 2** – kaltenzhan
- 3** – wyżynny pustoszyciel

WYŻYNNY PUSTOSZYCIEL

Lokacja	Emprise du Lion – Pierścień Leontyny
Poziom	23.
Żywiot	ogień (wrażliwy na chłód)
Zachowania	Ruchliwy, dużo skacze, zadając przy tym obrażenia obszarowe. Aktywuje „tarcze”, materializuje pod nogami przeciwnika ognisty krąg, który po kilku sekundach wybuchu, przywołuje smoczęta.

Aby odblokować dostęp do wyżynnego pustoszyciela, należy naprawić most Judicaela – w ramach zadania *Ani kroku dalej* oznacz zepsuty most, a następnie w Podniebnej Twierdzy zleć operację jego odbudowy. Smok znajduje się w jednym z pierścieni – można dostać się tam skacząc w dół, odbiera to jednak prawie całe zdrowie. Aby dostać się do smoka bez szwanku, należy znaleźć ścieżkę prowadzącą w dół.



- 1 – hiberna
- 2 – kaltenzhan
- 3 – wyżynny pustoszyciel