

Guild Wars: Nightfall

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Guild Wars: Nightfall

autor: Korneliusz „Khornel” Tabaka

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Słowem wyjaśnienia	5
Istan	6
Wyspa Shehkah, Wioska Chahbek – miasto i misja	6
Kamadan, Klejnot Istanu; Pola Churrrhir; Doki Słońca	8
Równina Jarin, Twierdza Słonecznych Włóczy	12
Klify Dohjok, Świt Czempiona	15
Rozlewiska Zehlon, Astralarium	17
Wykopaliska Jokanur (misja)	20
Wykopaliska Jokanur (miasto), Fahnur, Pierwsze Miasto	21
Wyspy Issnur, Przystań Beknur	23
Rafa Mehtani, Osada Kodlonu	25
Czarny Przypływ – miasto i misja, Moczary Lahtenda	27
Czarny Przypływ (miasto), Moczary Lahtenda	28
Nadbrzeże przy konsulacie - miasto i misja, Konsulat	31
Kourna	33
Osada Yohlon, Okręg Arkjok	33
Wybrzeże Marga, Zatoka Nundu (miasto)	35
Azyl Słonecznych Włóczy, Centrum Dowodzenia	38
Cmentarz Venta (miasto), Wypalona Marchia	42
Cmentarz Venta (misja)	43
Zatoka Dajkah – miasto i wyzwanie	44
Rozdroże Kodonur (miasto), Urwiska Jahai	47
Rozdroże Kodonur (misja)	49
Przejście Pogahn (miasto), Posiadłość Dejarinów	50
Obóz Hojanu, Brzeg Barbarzyńców	52
Przejście Pogahn (misja); Gandara, Księżycowa Twierdza	54
Schronisko Rilohn (misja)	56
Schronisko Rilohn (miasto), Rozlewisko Mahnkelon	57
Szczelina Moddok (miasto), Jaskinie Bahdok	59
Szczelina Moddok (misja)	61
Vabbi	63
Tarasy Wehhan, Świątynia Tajemnic, Kanion Yatendi	63
Targowisko Yahnur, Dolina Vahtendi	66
Sad Tichark (miasto), Wzgórza Forum	68
Sad Tichark (misja)	70
Bazar Kodash, Ogród Seborhin	72
Wielki Dwór Sebelketha (miasto), Zwierciadło Lyss	75
Zwierciadło Lyss	75
Wzgórze Honur, Prześwietne Makunn, Amfiteatr Bokki	77
Miasteczko Mihanu, Kraina Chokhin	80
Bastion Dtagonur (miasto), Ostępy Bahzda	83
Bastion Dtagonur (misja)	86
Hol Dashy (miasto), Ukryte Miasto Ahdashim	87
Hol Dashy (misja)	89
Wielki Dwór Sebelketha (misja)	91
Horda Jennura (miasto), Kopalnie Vehjin	92
Horda Jennura (misja)	94
Kourna	95
Zatoka Nundu (misja)	95
Bramy Pustkowi (miasto), Procesja Turaia	96
Pustkowia	99
Bramy Pustkowi (misja)	99
Ruiny Sahlahji (miasto), Siarczane Pustkowia	100
Ruiny Sahlahji (wyzwanie)	102

Bazaltowa Grota, Posiadłość Joko	103
Kościany Pałac, Alkali Pan	105
Legowisko Zapomnianych, Rozbity Jar, Zatrute Skały	108
Ruiny Morah (miasto), Kryształowe Wzniesienie	111
Ruiny Morah (misja)	113
Paszczka Udręki, Pęknięte Serce	114
Krainy Udręki	116
Bramy Udręki, Brama Mrocznych Ziem, Mroczne Jahai	116
Węzeł Cieni miasto i wyzwanie	120
Brama Bólu miasto i misja	122
Brama Bólu (miasto), Domena Bólu	124
Brama Strachu, Domena Strachu	126
Brama Tajemnic, Domena Tajemnic	128
Brama Szaleństwa (miasto), Głębiny Szaleństwa	131
Brama Szaleństwa (misja)	133
Wrota Abaddona (miasto), Tron Tajemnic	135
Wrota Abaddona (misja)	137
Brama Katuszy	138

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



Jeden z cudów, na jakie możecie natrafić w trakcie gry :)

Witam wszystkich w poradniku do drugiego dodatku do jednej z najpopularniejszych gier MMO. Skoncentruję się w nim wyłącznie na trybie PvE (człowiek vs. otoczenie) i postaram się opisać, lub choćby zaznaczyć, wszystkie zadania oraz misje, jakie możecie w Nightfallu znaleźć, a także pokazać najważniejsze miejsca we wszystkich krainach oraz miastach, które możecie odwiedzić.

Ponieważ gra zawsze wskazuje miejsce, do którego należy się udać w celu wykonania zadania, nie będę ich zaznaczał na mapkach, chyba że można się do takowego miejsca dostać na kilka sposobów, lub jest to szczególnie trudne. Również opis zadań będzie raczej pobieżny, gdyż większość informacji można znaleźć w swoim dzienniku (domyślnie klawisz „L”). Nie dotyczy to oczywiście zadań skomplikowanych, do których trzeba się specjalnie przygotować. Z kolei misje będą opisane szczegółowo, wraz z mapkami, na których zaznaczę najważniejsze miejsca, przydatne do ich szczęśliwego ukończenia. Zapraszam do lektury.

Słowem wyjaśnienia

Po pierwsze: w przypadku zbrojmistrzów zaznaczyłem jedynie poziom zbroi, którą możecie u nich nabyć. I tak:

- Poziom 1 – z takim zaczynacie grę.
- Poziom 2 – wojownik i paragon: 35; derwisz, łowca i zabójca: 25; pozostali: 15;
- Poziom 3 – wojownik i paragon: 50; derwisz, łowca i zabójca: 40; pozostali: 30;
- Poziom 4 – wojownik i paragon: 65; derwisz, łowca i zabójca: 55; pozostali: 45;
- Poziom 5 – wojownik i paragon: 80; derwisz, łowca i zabójca: 70; pozostali: 60;

Po drugie: wszystkie lokacje (miasta i krainy) pisałem kursywą, natomiast imiona postaci, które możecie spotkać w grze, pogrubiałem.

Po trzecie: Jeśli czasem wydaje się wam, że jakiś fragment treści jest pisany niekonsekwentnie pod względem ortografii, najprawdopodobniej jest to efekt tłumaczenia gry, gdyż starałem się pisać wszystkie nazwy własne tak, jak to widziałem w trakcie rozgrywki. Ponadto samo tłumaczenie jest wciąż uaktualniane i może się zdarzyć, że część błędów zostanie poprawiona, przez co niektóre nazwy mogą ulec zmianie. Mam nadzieję, że, mimo wszystko, nie wpłynie to na jakość poradnika.

Po czwarte: punkty Niosącego Światłość – im więcej ich macie tym lepiej. Naprawdę dobrze jest mieć chociaż drugi poziom, zanim zacznie się pierwszą misję w Krainie Udręki. Ponadto, w czasie podróży po tym regionie, prawie każdy członek drużyny (z wyjątkiem mnichów) powinien mieć ze sobą umiejętność Spojrzenie Niosącego Światłość. Ona naprawdę ułatwia życie.

Po piąte: numerki w nawiasach są odwołaniami do cyfr na odpowiednich mapkach i mają za zadanie ułatwić wam orientację w terenie.

Po szóste: *Brama Katuszy* i przylegające do niej tereny są elementem elitarniej misji. Nazwa elitarna jest tutaj jak najbardziej na miejscu. Można ją zrobić jedynie wysoce wyspecjalizowaną i zgraną drużyną. Ja niestety nie byłem w stanie znaleźć wystarczającej liczby odpowiednich osób, aby móc zrobić związane z tą misją zadania. Jedno jest pewne – jeśli mieliście większe problemy z którąkolwiek ze zwykłych misji, nawet nie próbujcie się tam wybierać, albo zginiecie w ciągu minuty (mówię poważnie).

Po siódme, trochę prywaty na koniec: pozdrawiam kolegów z gildii Ancient Guardians of Darkness [GoD], którzy pomogli mi w stworzeniu tego poradnika.

Istan

W y s p a S h e h k a h , W i o s k a C h a h b e k – m i a s t o
i m i s j a



W y s p a S h e h k a h

Jest to mały teren, z którego rozpoczynają grę postaci RPG stworzone w Nightfallu. Po jego opuszczeniu nie ma już możliwości, by tu powrócić.

[Zadania:](#)

Kormir:

- Idź skrótem (omiń samouczek) – jeśli znacie podstawy sterowania oraz zasad tej gry, weźcie to zadanie.
- Zbierz rekrutów (samouczek) – jeśli gracie po raz pierwszy, jest to zadanie dla was. Pokaże wam podstawowe zasady rządzące tą grą.
- Do Wioski Chahbek – kontynuacja powyższego zadania, przenosi was do *Wioski Chahbek*.

Wioska Chahbek (miasto)

Najemnicy (poziom 3):

Kihm (uzdrowicielka)

Sogolon (inspirator)

Pozostali:

Pierwsza Włócznia Jahdugar (rozpoczęcie misji)

Hawan

Małe dziecko

Mieszkaniec Istan

Jibehr

Trzech **Rekrutów Słonecznych Włóczy**

Zadania:

Pierwsza Włócznia Jahdugar

- Przepytaj rekrutów – należy porozmawiać z trzema rekrutami, po czym wrócić do **Jahdugara**.

Jibehr

- Nie walcz sam (tylko dla postaci z Nightfalla, które ukończyły powyższe zadanie i nie wzięły jeszcze zadania „Przyjaciół w potrzebie” od **Kiny** w *Kamadanie*) – należy dołączyć do drużyny przynajmniej jednego najemnika, po czym porozmawiać z **Jibehrem**.

Wioska Chahbek (misja)

Zadania do wykonania: należy zabić wszystkich korsarzy.

Aby otrzymać nagrodę mistrzowską musimy utrzymać przy życiu wszystkich rekrutów. Jeden może zginąć, jeśli wystarczy nam ekspercka.

Koss musi być w drużynie, aby można było rozpocząć misję.

Misja jest bardzo prosta, tym bardziej, że **Kormir** ma 20 poziom. Najpierw udajcie się w kierunku beczek (2), którymi należy załadować obie katapulty (1). Aby to zrobić, należy trzymając beczkę, nacisnąć na dźwignię danej maszyny, po czym zrobić to drugi raz, aby katapulta wystrzeliła. Potem udajcie się do punktu 3, gdzie znajdziecie bossa. Jeśli podejście wystarczająco blisko, to **Kormir** pomoże wam go zabić, co znacznie przyspieszy zabawę. Tak naprawdę praktycznie nie ma możliwości utraty któregoś z rekrutów, tym bardziej, jeśli skupicie ogień przeciwników na sobie. Po śmierci ostatniego z korsarzy misja jest zakończona.

To w sumie na tyle. Drużyna może się składać z dowolnych profesji. Ba, da się nawet zrobić misję tylko z **Kossesem**.