

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

PORADNIK DO GRY



SOLUŃA I PORADNIK DO gry:

NEVERWINTER
NIGHTS

Hordes of the UNDERDARK

CDPROJEKT

[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights Hordes of the Underdark

autorzy: Piotr „Ziuziek” Deja i Anna „Gengar” Deja

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	4
Rozdział 1	6
WATERDEEP	6
PODGÓRZE, POZIOM 1	9
PODGÓRZE, POZIOM 2	13
PODGÓRZE, POZIOM 3	15
Ciekawostki	16
Questy	17
Rozdział 2	21
LITH MY'ATHAR	21
SZCZYT SHAORI	24
WYSPA TWÓRCY	27
ZORVAK'MUR	30
JASKINIE OBSERWATORÓW	33
PONURA OTCHŁAŃ	35
BITWA Z VALSHARESSĄ	38
Ciekawostki	39
Questy	41
Rozdział 3	49
MIASTO ZAGINIONYCH DUSZ	49
GŁĘBSZE PUSTKOWIA CANII	52
GRÓB MISTRZA ZAGADEK	54
NAJBŁEJSZE PUSTKOWIA CANII	55
POBOJOWISKO I WATERDEEP	57
Ciekawostki	59
Questy	62

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

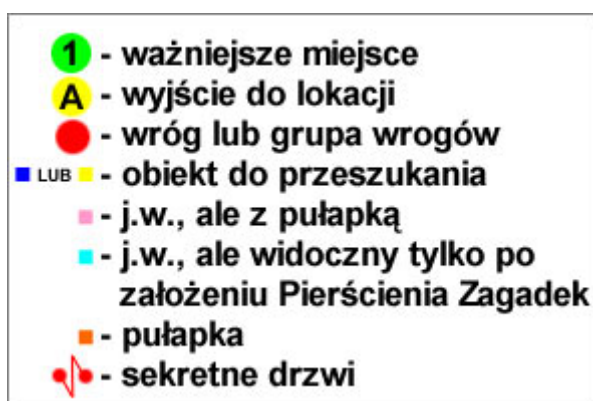
Wprowadzenie

Wstęp

Witamy w poradniku do trzeciej gry z serii Neverwinter Nights, czyli dodatku o nazwie Hordes of the Underdark (Hordy Podmroku). Zanim przejdziecie do opisu, radzimy zapoznać się z uaktualnioną legendą, a także z listą zmian co do sposobu grania w opisywany dodatek. Życzymy przyjemnej lektury.

Legenda

Na mapach legenda prezentuje się następująco:



W tekście natomiast czcionką...

- a) **...brązową** zaznaczone są ważniejsze osoby
- b) **...niebieską** zaznaczone są ważniejsze przedmioty
- c) **...zieloną** zaznaczone są numery ważniejszych miejsc (czyli zielone kółka na mapie)
- d) **...pomarańczową** zaznaczone są przejścia między lokacjami (czyli żółte kółka na mapie)
- e) **...pogrubioną** zaznaczone są nazwy miejsc
- f) **...pogrubioną i pochylą** zaznaczone są nazwy zadań

Dobre rady

Najemnicy: Masz do wyboru kilku najemników, niestety – tylko znajomy **Deekin** będzie mógł ci towarzyszyć przez wszystkie trzy rozdziały. **Sharwyn, Tomi, Linu i Daelan** mogą dołączyć się do ciebie tylko w pierwszym rozdziale, i nie przechodzą do drugiego. **Nathyrre** (zabójca) i **Valen** (mistrz broni) mogą do ciebie przyłączyć się w drugim rozdziale i pozostać do końca gry. W trzecim rozdziale jest jeszcze jeden najemnik do dołączenia się – dobra (jako paladyn) lub zła (jako czarny strażnik, w zależności jak wykonasz pewne zadanie) **Aribeth**. Zmiany są dość poważne. Przede wszystkim teraz możesz mieć w drużynie DWÓCH najemników, a nie jak poprzednio – tylko jednego. Po drugie, zwracaj uwagę na towarzyszy płci przeciwnej niż twoją, gdyż w grze są skrypty romansu, który można całkiem ciekawie poprowadzić – i to naprawdę w różne strony.

Rozmowy: Rozmawiaj z każdą napotkaną osobą, o wszystkim o czym tylko możesz. Czasami (najczęściej w trzecim rozdziale) będziesz dostawał doświadczenie za samo zdobywanie informacji.

Odpoczynek: W przeciwieństwie do pierwszego dodatku, tutaj nie musisz obawiać się, że ktoś cię zaatakuje podczas odpoczynku. Tylko w Podgórzu, na każdym z poziomów, uważaj by podczas snu nie zaatakowały cię Drowy. W następnych rozdziałach możesz zawsze spać spokojnie.

Charakter: W Hordach Podmroku autorzy większą uwagę zwrócili na charakter Zły i Dobry, i to do nich najczęściej dostawać będziesz punkty. Ponadto, małe liczby punktów dostawać możesz do charakteru Chaotycznego – za wlamywanie się do domów i przeszukiwaniu cudzych skrzyń (w pierwszym i drugim rozdziale).

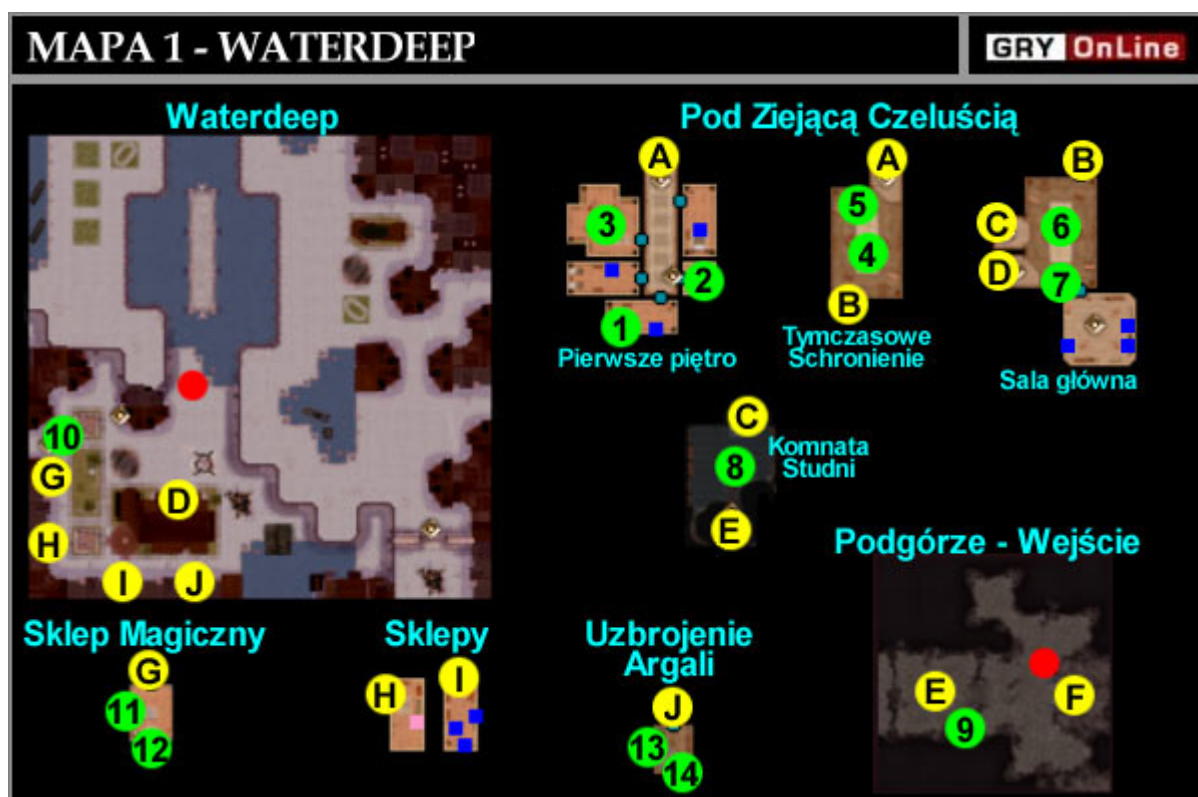
Zwierzęta: Jeśli posiadasz zdolność rozmawiania ze zwierzętami, wykorzystuj ją. Najczęściej szczury, psy i inne zwierzęta nie mają nic ciekawego do powiedzenia (śmiesznego jednak tak, co wystarcza by z nimi rozmawiać), ale wyjątki się zdarzają.

Podwójne dno: Czasami skrzynie, ciała zabitych wrogów lub inne pojemniki mają za dużo ekwipunku, by mógł on cały zmieścić się w jednym oknie. Dlatego też, jeśli widzisz jakiś pojemnik cały wypełniony ekwipunkiem, zwróć uwagę na liczby na górze – jeśli np. jest 01/02 oznacza to, że pojemnik ma jeszcze ekwipunek w drugim oknie (przełączasz je w taki sam sposób, jak ekwipunek u kupców, tam też często np. broń nie mieści się w jednym oknie).

Tynan: Jeśli posiadasz dodatek Shadows of Undrentide, to najpierw zagraj w niego i zdobądź **Dziecko** (patrz zadanie **Uratujcie moją rodzinę** w dziale **Rozdział 1 – Questy, cz.4**). Może ci się ono przydać później (do czego, dowiesz się później).

Rozdział 1

W A T E R D E E P



Wyjścia do lokacji:

- A – Pod Ziejącą Czeluścią – Pierwsze piętro / Pod Ziejącą Czeluścią – Tymczasowe Schronienie
- B – Pod Ziejącą Czeluścią – Tymczasowe Schronienie / Pod Ziejącą Czeluścią – Sala Główna
- C – Pod Ziejącą Czeluścią – Sala Główna / Waterdeep
- D – Pod Ziejącą Czeluścią – Sala Główna / Pod Ziejącą Czeluścią – Komnata Studni
- E – Pod Ziejącą Czeluścią – Komnata Studni / Podgórze - Wejście
- F – Podgórze - Wejście / Podgórze, Poziom 1 - Centrum
- G – Waterdeep / Sklep Magiczny
- H – Waterdeep / Sklep
- I – Waterdeep / Sklep
- J – Waterdeep / Uzbrojenie Argali

Zaczynasz w pokoju w [1]. Od razu wykonasz zadanie **Relikt Żniwiarza**, w którym wyjaśnione masz jak używać artefaktu o nazwie **Relikt Żniwiarza**. Prócz tego posiadasz tylko **Sztylet z Karczmy pod Ziejącą Czeluścią** i **Podniszczoną Księgę** (księga, gdzie opisane są twoje przygody z pierwszego dodatku, czyli Shadows of Undrentide). Gdy sen minie, zauważysz w pokoju jak jakiś Drow kradnie ci ekwipunek. Niestety, nawet jeśli go zabijesz to i tak twoje przedmioty przepadną (przynajmniej na razie). Po chwili przybiegnie **Tamsil** i porozmawia z tobą. Dostaniesz wtedy zadania: **Gwałtowne Przebudzenie** i **Zbrojownia**. Przeszukaj ciało złodzieja – znajdziesz **Sztylet Drowów**, **Średnia Pułapka Dźwiękowa** i **Pomniejszy Kamień Ioun: Niebieski**.

Idź do [2], wykonasz zadanie **Zbrojownia**. Znajdziesz tu dużo przydatnych przedmiotów – są one w czterech miejscach. W różnych rzeczach znajdziesz pułapki, mikstury i kilka magicznych przedmiotów: **Pierścień Ochrony +2**, **Pierścień Odporności +1**, **Amulet Naturalnego Pancerza +1**, **Pas Zwinności +2**, **Buty Refleksu +2**, **Rękawice Pięści Hin +2**. W torbie na stole znajdziesz 3000 złota, księgę i cztery **Zdradliwe Kamienie**. Są tu też dwa stojaki z bronią: jeden z białą, drugi z dystansową. Ten pierwszy zawiera zwykłą broń, ten drugi – magiczną +2. Wreszcie, na drewnianym balu znajdziesz hełm, zbroję tarczę i jakieś ubranie.

Prócz tego na tym piętrze są dwa zamknięte pokoje. Po otworzeniu każdego z drzwi dostaniesz po 1 punkcie do Chaotycznego charakteru. W każdym pokoju jest jedna skrzynia, możesz przeszukać obie. W pokoju w [3] są dwie osoby: **Tanarell** i **Cyphus Ordinae**. Porozmawiaj z pierwszym, dowiesz się wszystkiego co możesz o Podgórzu i grzecznie się pożegnaj, a dostaniesz razem 200 EXP (lub więcej, zależnie od poziomu). Drugi też ma kilka ciekawych informacji, ale nie dostaniesz żadnego doświadczenia. Teraz pozostaje zejść na dół do **Pod Ziejącą Czeluścią - Tymczasowe Schronienie** schodami w [A].

Jak tylko wejdziesz, idź do [4]. Tam spotkasz **Sharwyn**, **Tomiego**, **Linu** i **Daelana**. Porozmawiaj z nimi na wszystkie możliwe tematy – każdy z nich powie ci to samo. W tym pomieszczeniu możesz porozmawiać z **Parley** w [5]. Jeśli wysłuchasz jej problemów, to w nagrodę rzuci na ciebie zaklęcie – Siła Byka. Jest tu jeszcze pijany krasnolud **Drezzy**, ale nie ma żadnych nagród za jego wysłuchanie. Możesz zejść do **Pod Ziejącą Czeluścią – Sala Główna** drzwiami w [B].

Zaraz po wejściu wykonasz zadanie **Gwałtowne Przebudzenie** i **Durnan** w [6] zacznie z tobą rozmawiać. Dowiesz się wielu nowych rzeczy, ale rozmowa zostanie przerwana przez atak Drowów i Duergarów. Gdy ich pokonasz, nie biegnij za pozostałymi najemnikami. Dostaniesz zadanie **W głąb Podgórza**. Możesz przeszukać kuchnię i porozmawiać z **Deekinem** w [7]. Jeśli chcesz, to możesz go przyłączyć do drużyny. Nikt w tym pokoju nie ma nic ciekawego do powiedzenia, więc zejdź do **Pod Ziejącą Czeluścią – Komnata Studni** schodami w [C].

Tutaj czeka cię walka w [8]. Pomóż, jak możesz – niestety, głupi bohaterowie wskoczą do studni zanim **Durnan** zdąży cokolwiek powiedzieć. Porozmawiaj z nim. Możesz wyciągnąć od niego 500 złota na wydatki (musisz porozmawiać o tym, gdzie zrobisz zakupy). Dodatkowo, pogadaj jeszcze z **Białą Thestą** obok, da ci **Berło Wskrzeszania**, może cię leczyć, sprzedaje różne magiczne przedmioty. Nie ma co jeszcze schodzić na dół – wyjdź drzwiami w [C] i w głównym pokoju porozmawiaj z **Graybanem**. Teraz masz pozwolenie wyjścia, więc nie musisz nawet perswadować albo blefować – po prostu skorzystaj z drzwi w [D]. Znajdziesz się w **Waterdeep**.

Na zewnątrz pokonaj najpierw przeciwników – Duergarów. W [10] zobaczysz strażnika rozmawiającego z obywatelami. Możesz tu odwiedzić cztery domy. Pierwszy, sklep z magicznymi urządzeniami, znajduje się w [G]. Musisz zapukać do drzwi i przedstawić się, to zostaniesz wpuszczony. W środku w obok drzwi znajduje się stół alchemika. Gdy na niego klikniesz, pojawi się opcja kradzieży. Jeśli ci się nie uda, to zauważy cię kościany golem obok i nie będziesz mógł już powtórzyć próby. Jeśli uda ci się natomiast, to dostaniesz magiczny przedmiot, najczęściej jakąś miksturę i broń +3. Możesz popatrzeć w teleskop w [11] by zobaczyć, co się stało z akademią. Możesz też pogadać z piedestałem w [12], jeśli dasz mu 1 sztukę złota to zrani cię (1, obrażenia magiczne). Przede wszystkim jednak porozmawiaj z **Sobrey'em**. Sprzedaje on magiczny sprzęt.

By dostać się do dwóch opuszczonych sklepów, będziesz musiał rozwalić drzwi – razem otrzymasz 2 w stronę chaotycznego. W opuszczonym sklepie w [H] jest skrzynia pod pułapką, w kolejnym w [I] – trzy miejsca do przeszukania, z czego w stojaku na broń znajdziesz łuk **Długie Ramię**. Ostatni sklep, w [J], to **Uzbrojenie Argali**. Są tu trzy osoby. Kowal w [13] powie ci jak tworzyć