

Neverwinter Nights

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights

autor: Piotr „Ziuziek” 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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Tworzenie postaci	5
Najemnicy	9
[Prolog] Akademia	13
[Rozdział 1] Centrum Miasta	14
[Rozdział 1] Półwysep	16
[Rozdział 1] Żebracze Gniazdo	19
[Rozdział 1] Czarnystaw	22
[Rozdział 1] Doki	26
[Rozdział 1] QUESTY	29
[Rozdział 1 Finał] Twierdza Helma	38
[Rozdział 1 Finał] QUESTY	40
[Rozdział 2] Port Llast	41
[Rozdział 2] Północny Trakt	43
[Rozdział 2] Zielony Gryf	45
[Rozdział 2] Wschodni Trakt	48
[Rozdział 2] Knieja Neverwinter	51
[Rozdział 2] Południowy Trakt	54
[Rozdział 2] Czarnydrzew	57
[Rozdział 2] QUESTY	60
[Rozdział 2 Finał] Luskan	70
[Rozdział 2 Finał] Główna Wieża	74
[Rozdział 2 Finał] QUESTY	76
[Rozdział 3] Studnia Beorunny	80
[Rozdział 3] Mroźna Knieja	82
[Rozdział 3] Fort Ilkard	85
[Rozdział 3] Księżycowa Knieja	89
[Rozdział 3] QUESTY	93
[Rozdział 4] Neverwinter	99
[Rozdział 4] QUESTY	102

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

Witam Was w poradniku do jednej z najobszerniejszych – i najlepszych jednocześnie – gier CRPG, czyli Neverwinter Nights PL. Starłem się w nim zawrzeć jak największą ilość informacji, która mogłaby Wam się przydać, zaciekać Was lub nawet zaskoczyć. Na początek proponuję zapoznać się z opisem poszczególnych działów, a dopiero potem wybranie tego, który nas zainteresował.

Tworzenie Postaci

Tutaj opisałem, jak stworzyć wymarzonego bohatera. Nawet weterani takich gier, jak seria Baldur's Gate, Planescape Torment czy Icewind Dale powinni tu zajrzeć – z tego powodu, iż NWN jest oparte na trzeciej edycji D&D, a tu zasady są trochę inne.

Najemnicy

Podobne do opisu postaci, które można przyłączyć do drużyny, jednak z pewnymi – wyjaśnionymi dokładnie – zmianami, a także opisem questów związanych z danymi najemnikami.

Walkthrough

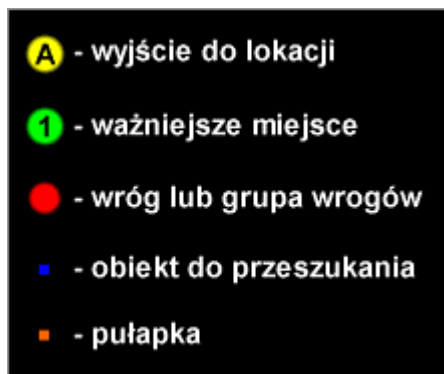
Dokładny opis gry od A do Z, dla tych, którzy nie lubią się męczyć. Postępując zgodnie z tym opisem masz pewność, iż nie ominiesz żadnego questu, żadnej lokacji, wybierzesz zawsze najwłaściwszą (dającą najwięcej korzyści i najkrótszą) drogę.

Questy

Ten dział jest natomiast dla tych graczy, co wolą sami rozgryzać grę, zacinając się tylko w niektórych miejscach – tutaj alfabetycznie podany spis i opis wszelkich zadań występujących po kolei we wszystkich rozdziałach stuprocentowo rozwiąże wszelkie możliwości. Nie umieściłem tu tylko Prologu, jako że jest tam tylko jedno zadanie, i w dodatku obowiązkowe.

Legend a

Teraz zapoznajcie się z legendą – tak do mapek jak i do opisów (i w walthrough, i w opisach zadań).



W opisie:

- a) czcionką **pomarańczową** oznaczyłem literki lokacji
- b) czcionką **pogrubioną** oznaczyłem nazwy lokacji
- c) czcionką **zieloną** oznaczyłem ważniejsze miejsca
- d) czcionką **niebieską** oznaczyłem nazwy ważniejszych przedmiotów
- e) czcionką **pochyłą i pogrubioną** oznaczyłem nazwy questów

Tworzenie postaci

Jeśli jesteś weteranem i masz za sobą przynajmniej jednego Baldur's Gate'a, lub kilka lat grasz w nie – komputerowe erpegi w systemie AD&D, to możesz spokojnie ominąć poniższy rozdział. Zawarłem tu podstawy tworzenia postaci takiej, jaka będzie odpowiadała graczowi zupełnie zielonemu – takiemu, który są styczność z CRPG zaczyna właśnie od tej gry i / lub nie grał we wcześniejsze genialne gry autorstwa panów z Bioware. Jeśli do takich należysz – ten rozdział jest dla ciebie obowiązkowy. Na początku ustalasz płeć i portret, potem ubranie, wygląd i posturę, lecz uwierz – nie ma to żadnego wpływu na rozgrywkę. Jednak wybór rasy jest wyborem ważnym – i od tego właśnie zaczynamy.

1 – R a s a

Ras w Neverwinter Nights jest siedem. Niektóre mają wspólne cechy, inne różnią się zupełnie. Wybierz tę, która najbardziej odpowiada wizerunkowi bohatera fantasy, który masz zapewne w głowie.

Człowiek – przedstawiciele tej (naszej) rasy spotykamy najczęściej. Ich karnacja – kolor skóry, włosów czy oczu – jest bardzo różna, od ciemnej do bladej, od bujnego zarostu na twarzy do zupełnie gładkiej skóry. Ludzie, choć żyją krótko, uczą się niezwykle szybko, mają do tego różne bonusy w postaci dodatkowych punktów itp. Mogą prędko stać się mistrzami w jednej dziedzinie, lub poznać wszystkie inne razem (choć wolniej oczywiście). Ludzie są zalecani początkującym graczom.

Elf – elfy to istoty smukłe, piękne, choć na co dzień wolą spędzać czas na poezji, muzyce, sztuce czy zabawach przy wybornym winie, to ich umiejętności magiczne czy wojownicze są wszystkim dobrze znane. Żyją ponad siedemset lat, mierzą zwykle od czterech i pół do pięciu i pół stóp. Mają bonus do szybkości kosztem kondycji. Całkiem nieźle widzą w ciemnościach, mają też wyostrzone pozostałe zmysły (bonusy do testów szukania czy słuchania). Są także odporne na wszelkie czary polegające na usypianiu, mają też większą wytrzymałość na ataki na umysł oparte na magii, lepiej posługują się niektórymi rodzajami broni (długi miecz, rapier, długie i krótkie łuki). Najlepsza klasa dla elfa to Czarodziej.

Krasnolud – „nie drażnij krasnoluda”, jak mówi stare przysłowie. Choć zwykle nie mierzą więcej, niż cztery i pół stopy, to szerokość barów (są one prawie tak samo szerokie, jak wysokie!) i wielka bujna broda sprawiają, iż lepiej nie uśmiechać się na widok tego przemiłego stworzonka. Żyją zwykle w górach, wydobywając szlachetne kruszce, piją dużo piwa (i nie tylko), są odporne na magię (choć nie znają się na niej prawie nic) i wszelkie trucizny ukryte w eliksirach. Lepiej przeszukują podziemia, a także legowiska stworów. Mają bonus do kondycji kosztem charyzmy. Nienawidzą do wszelkich odmian goblinów, orków czy gigantów sprawia, iż w walce z nimi są znacznie lepsi. Krasnoludy widzą też doskonale w ciemnościach. Najlepsza klasa dla krasnoluda to oczywiście Wojownik.

Niziołki – niziołki to małe, gościnne, wesołe stworzonka, wiecznie ciekawe i głodne – uwielbiają suto biesiady. Zwykle chodzą boso, pokazując zarost na stopach (duma każdego niziołka). Pomimo swej postury – małej i okrągłutkiej – są nadzwyczaj szybkie i zwinne. Mała postura (bonusy do ukrywania się, uników i cichego poruszania się) sprawiają, iż najlepsza klasa dla niziołka to Łotrzyk. To nie wszystko – niziołki mają bonusy do testów słuchu, szczęścia, nie są też strachliwe – magia powodująca strach działa na nich gorzej. Oprócz tego świetnie posługują się bronią miotaną, niestety jednak – niski wzrost sprawia, iż nie mogą używać wielkich broni (miecze półtoraręczne, obusiecznie i wielkie, maczugi, halabardy, cepy bojowe, włócznie, kije, kosy). Dlatego należy też uważnie wybierać dla niziołków ekwipunek, jako że można wybrać taki typ broni, której twój bohater nie będzie mógł używać.

Gnom – dalecy krewniacy krasnoludów, liczące zwykle trzy i pół stopy wysokości gnomy nie miłują się w walce – wolą spędzać czas na konstruowaniu, wymyślaniu i eksperymentowaniu na nowych wynalazkach. Większość nie-magicznych urządzeń (np.

kompas) to wymysł właśnie gnomów. Kochają szlachetne kamienie, zwierzęta i dowcipy. Mają zwykle ciemną karnację, żyją od 350 do 500 lat. Ze względu na małą posturę mają te same bonusy do ukrywania się i uników, co niziołki. Lepiej walczą przeciwko goblinów, Reptillionom i gigantom, mają bonusy do testów słuchu i koncentracji. Lepiej posługują się magią iluzyjną, a same na iluzje są też bardziej odporne. Widzą trochę w ciemnościach (choć gorzej niż np. krasnoludy czy elfy). Najlepsza profesja dla gнома to Wizard (Mag). No i jeszcze bronie – nie mogą używać tych samych, co niziołki.

Półelf – to po prostu „krzyżówka” człowieka i elfa, osobnik taki posiada mocne strony (w ograniczonych ilościach oczywiście) i człowieka (wszechstronność we wszystkich profesjach) i elfa (odporność na zaklęcia usypiające i wpływające na umysł, bonusy do testów wykrywania, szukania i słuchania, lepsze widzenie w ciemności itp.), jednak półelf nigdy nie będzie w tych dziedzinach tak „dobry” jak jego rodzice – jednej czy też drugiej rasy. Dla półelfa każda profesja jest dobra.

Półork – mimo, że w półorku płynie połowa ludzkiej krwi, to jest on totalnym przeciwieństwem półelfa. Wysoki jak człowiek, prawie dwa razy szerszy, silny, brutalny, brzydki i głupi. Najpierw bije, potem zadaje pytania. Blizny po walkach to dla niego pamiątki. Posiada bonus do siły kosztem charyzmy i inteligencji, świetnie widzi w ciemnościach. Najlepsza klasa dla półorka to Barbarian (Barbarzyńca).

2 – K l a s a P o s t a c i

Druga ważna to określenie klasy, inaczej profesji postaci. Ma to związek z wybraną rasą, gdyż np. elf nie będzie najlepszym wojownikiem, a półork o czarowaniu może praktycznie tylko pomarzyć. Pokrótkę opiszę wszystkie klasy, abyś spokojnie mógł wybrać tę, która najbardziej będzie ci odpowiadać.

Barbarzyńca – ta klasa przewidziana jest dla półorków, choć wielu ludzi i krasnoludów także jest barbarzyńcami. Są to osobniki bardzo dzikie i nieprzewidywalne, praktycznie nigdy się nie męczą. W bitwie wpadają w prawdziwy szal, w ferworze walki mogą zaatakować nawet swoich przyjaciół. Ciągłe przebywanie w niebezpieczeństwie daje im swoisty „szósty zmysł”, który pozwala wykryć zagrożenie i np. wykonać szybki – niewykonalny dla zwykłego śmiertelnika – unik. Są niestety mniej inteligentni, mogą za to używać wszystkich typów broni, zbroi i tarcz.

Bard – profesja barda oznacza podróżnika, złodzieja, szpiega, czarodzieja – „wszystkiego po trochu”. Bardowie uwielbiają podróżować z innymi bohaterami, spisują ich wyczyny i śpiewają później pieśni – uczestniczenie w jakiejś przygodzie i później ułożenie do tego poematu to największe prestiż dla takiego grajka. Korzystają z wrodzonego wdzięku, a ich pieśń może wysoko podnieść morale sprzymierzeńców. Bardowie łączą w sobie umiejętności i magów i złodziei (potrafią rzucać proste czary wykorzystując swój urok - Charyzmę, a także specjalizują się w drobnych kradzieżach kieszonkowych). Mogą używać lekkich broni i pancerzy, średnich pancerzy i tarczy.

Czarodziej – magowie poświęcają lata na uczenie się tajników magicznych mocy, jest to dla nich bardziej sztuka, aniżeli talentem. Jeśli mogą się przygotować – ich czary są potężne. Zaskoczeni są praktycznie bezbronni. Oprócz tego tylko magowie potrafią przyzwać chowańca – małą istotę, która będzie podróżować ze swym panem, pomagać mu w walce lub nawet dawać rady. Mogą się specjalizować w różnych dziedzinach.

Czarownik – dzicy magowie są określani tak przez swych kolegów z jednego powodu – nie czytają książek, nie korzystają z pergaminów, nie uczą się latami na uniwersytetach. Kontrolują moc magiczną za pomocą swych zmysłów, co często daje zupełnie nieprzewidywalne efekty, mogące się czasami skończyć nawet śmiercią rzucającego. Wspomniany sposób manipulowania magią ma i swoje zalety i wady. Dzicy magowie uczą się wolniej i mogą zapamiętać mniej czarów, nie mogą się też specjalizować w żadnej ze szkół. Potrafią za to rzucać częściej określony czar, lepiej posługują się prostą bronią (bo

nie muszą spędzać lat nad księgami), choć mogą nosić pancerze, to w czarowaniu to tylko przeszkadza.

Druid – druidzi to odmiana mnichów żyjących na łonie natury – stąd czerpią swe magiczne moce. Żyją zgodnie z cyklem natury, nienawidzą wszystkiego, co do niego nie należy – np. umarłych, tępią zawzięcie wszelkich niszczycieli przyrody. Profesja w sam raz dla greenpeaceowca. Druidzi mogą używać tylko określonych rodzajów broni, a także lekkich i średnich tarcz i pancerzy, na wyższych poziomach potrafią zmieniać się w zwierzęta lub bardziej mocarne bestie. Muszą być charakteru neutralnego (zwykłego, dobrego, złego, praworządnego lub chaotycznego) – druid, który zmieni charakter na inny niż neutralny, nie może uzyskiwać następnych poziomów. Ich magia oparta jest na mądrości.

Kleryk – klerycy to swoiste łączniki światów istot śmiertelnych i boskich. Ich charakter zależy od bóstwa, któremu służą, więc istnieją i dobrzy i źli klerycy. Potrafią leczyć rany, używają prostych broni, mogą korzystać z pancerza i tarcz – nie mają przez to żadnych ujemnych modyfikatorów przy rzucaniu czarów. Mogą niszczyć, a nawet wskrzeszać i kontrolować umarłych.

Łotrzyk – jest to bardzo wszechstronna profesja. Doświadczony złodziej potrafi bezszelestnie włamać się do czyjegoś mieszkania, ukryć się w cieniu lub korzystając z tłumu, uszczuplić jakiegoś bogatego lorda o jego bardzo ciężką kieszę (żeby biedaczek przepukliny od tych ciężarów nie dostał). Specjalizują się też w szybkich i niespodziewanych atakach, nie pozostawiając swym zaskoczonym wrogom żadnych szans. Choć zwykle nie mają magicznych zdolności, mogą z powodzeniem rzucać czary z pergaminów czy używać magicznych przedmiotów. Używają lekkich broni i pancerzy, nie mogą nosić tarcz.

Łowca – tak jak paladyn był odpowiednikiem kleryka, walczącym za pomocą broni białej, tak łowca jest tym samym czym druid, lecz z subtelną różnicą – zamiast czarów używa częściej broni białej i łuków, choć w jednym rodzaju broni nigdy nie osiągnie takiej biegłości co np. wojownik. Łowcy polują zwykle na jeden rodzaj przeciwników – w walce z tym rodzajem są znacznie bardziej skuteczni. Życie w lesie uczy ich, jak pokonywać poszczególne kreatury, mogą korzystać także z prostych druidzkich czarów, a także przyzywać zwierzęta będąc w lesie (a tam łowca potrafi poruszać się prawie bezszelestnie).

Mnich – mnisi to specjalna profesja dla naprawdę zaawansowanych graczy. Walczy nie używając broni czy pancerzy, a także nie rzuca czarów. Posługuje się mocą zwaną „ki”, która na wyższych poziomach pozwala mu uzyskać naprawdę zadziwiające umiejętności – np. unikanie ciosów z szybkością błyskawicy, łapanie strzał w powietrzu, leczenie siebie lub innych. Noszenie pancerza ma dla nich straszne następstwa – ich zdolności są ograniczone, nie mogą osiągać nowych poziomów, słowem – lepiej czegoś takiego nie zakładać. Mnisi używają określonych rodzajów broni, muszą być charakteru praworządnego.

Paladyn – paladyni są takim połączeniem kleryka i wojownika. Służą jednemu bóstwu, lecz zamiast czarów, boska moc prowadzi ich do walki za pomocą broni białej. Obrońcy uciśnionych, leczą rannych i służą dobru (paladyni mogą być tylko praworządni dobrzy, paladyn o innym charakterze nie może uzyskiwać nowych poziomów). Są świetnymi wojownikami w walce z umarłymi i złymi przeciwnikami, mogą używać prawie wszystkich rodzajów broni, tarcz i pancerzy.

Wojownik – jedna z najpopularniejszych klas. Wojownik o po prostu wojownik, żyje walką i chwilą, nie zastanawia się nad jutrem. Wojownicy są najbardziej wszechstronną profesją ze wszystkich walczących, na wyższych poziomach mogą używać broni i specjalnych ciosów niedostępnych dla innych postaci, a normalnie – wszystkich rodzajów broni, pancerzy i tarcz. Najlepszymi wojownikami są pół-orci i krasnoludy, ale wielu znanych wojowników jest ludźmi czy nawet elfami.