

Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy

autor: Łukasz "Boolseye" Michalski

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

Tytułem wstępu...	3
Akt I - „Jaskinia”	5
Jaskinia	5
Dolny Kurhan	7
Środkowy Kurhan	8
Kuźnia	9
Księgarnia	10
Górny Kurhan	11
Brama Mulsantir	12
Miasto Mulsantir	13
Teatr Veil	14
Mroczny Teatr Veil	15
Miasto Mulsantir	16
Świątynia Kelemvor	19
Mroczne Mulsantir	21
Skarbiec Boga Śmierci	23
Tawerna	25
Akt II - „Mroczna natura”	28
Miasto Mulsantir	28
Garnizon Jeziora Łez	33
Ashenwood	35
Jaskinia	38
Immil Vale	40
Opuszczona Kopalnia	42
Mroczne Zatopione Miasto	45
Pasma	48
Wells of Lurue	55
Akademia w Thay pierwsze piętro	57
Kwatery Instruktorów Akademii w Thay	59
Akt III - „Maska Zdrajcy”	64
Świątynia Założyciela	64
Skarbiec Boga Śmierci, niższy poziom	66
Za czarnymi wrotami	68

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



Tytułem wstępu...

Chciałbym nadmienić, iż jest to dodatek do gry Neverwinter Nights 2, a więc raczej nie ma tutaj mowy o początkujących graczach. Mimo wszystko chcę podkreślić, iż wybór postaci jest kluczowym, żeby nie powiedzieć jedynym warunkiem przejścia w miarę spokojnie całej gry! Toteż zdecydowanie zalecam wybór postaci Wojownika z naciskiem na finałową klasę Mistrza Broni.

Bardziej zaawansowani gracze mogą dodać klasę Berseka oraz Kleryka dla zwiększenia prestiżu oraz mocy swojej postaci. W proporcji 6 poziomów wojownika, 5 Berserka, 2 Kleryka oraz maks Mistrza Broni. Jednak z jednym zastrzeżeniem odnośnie klasy Kleryka, która powinna być wybrana po klasie Mistrza Broni podczas, gdy dostajesz do wyboru specjalne osiągnięcia.

Naturalnie, jeśli posiadasz postać z podstawowej części gry, to wystarczy, że wgrasz ostatnio zapisany stan gry, a następnie wyeksportujesz postać. Możesz tutaj dodatkowo zakupić jak najlepszy ekwipunek, jednak wszystkie bronie, jakie będziesz posiadał przepadną i to nie tylko te jakie używasz, ale również te z ekwipunku.

Z uwagi na fakt, iż rozpoczynając dodatek automatycznie zyskujesz doświadczenie równe 18-temu poziomowi, warto zastanowić się nad rozwojem nowego bohatera. Dodatkowo mogę powiedzieć, że wiele rzeczy zostało uproszczonych. Dzięki temu w miarę łatwo jest stworzyć broń zadającą spore obrażenia.

Drugą bardzo istotną sprawą w grze jest wpływ na towarzyszy. Chodzi tutaj szczególnie o dodatkowe bonusy do statystyk związane z więzią między naszymi bohaterami, poniekąd zwaną przyjaźnią. W grze pojawiają się dwa etapy wspomnianych bonusów, pierwszy to zwykły dopalacz po osiągnięciu rozsądnego poziomu wpływu, natomiast drugi etap daje super dopalacz. Dlatego uważam, że warto zainwestować kilkanaście punktów w dyplomację.

Na koniec chciałbym powiedzieć kilka słów na temat wyboru natury twojej postaci. Ogólnie rzecz biorąc gra przewiduje rozwój dobrego charakteru z kilkoma dość ważnymi dodatkami, takimi jak

amulety, czy inne przedmioty przeznaczone wyłącznie dla dobrych ludzi. Mimo wszystko, to wcale nie oznacza, że ci z natury źli będą mieli gorzej. Oczywiście wybór ten nie ma wpływu na przebieg rozgrywki, on jedynie daje określone dodatki.

Ponadto najbardziej przydatny w grze okaże się skrót klawiszowy „Z”, który służy do podświetlenia przedmiotów. Często się zdarza tak, że łatwo przeoczyć skrytki z cennymi przedmiotami, które są doskonale zamaskowane i tworzą spójne tło z krajobrazem. Jednak wystarczy, że wciśniesz „Z” i wszystko zostanie ładnie wyeksponowane.

Akt I - „Jaskinia”

J a s k i n i a



Zaczynając grę, budzisz się w dziwnym miejscu. Otoczony kolumnami kamiennych głazów, ozdobionych niezrozumiałymi runami połyskującymi szkarłatem w aksamicie jaskini. W twojej głowie rozbrzmiewa tylko jedno pytanie: co się stało?

Leżąc twarzą w twarz z matką naturą zdajesz sobie sprawę, że nie możesz się poruszyć. Jesteś sam, zaginiony w czeluściach mroku... Wtem pojawia się światło nadziei, kobieta przyodziana w czerwień spieszcy ci na ratunek.



Safiya przybyła tutaj by cię uratować. Możesz z nią porozmawiać, jednak nie dowiesz się zbyt wielu informacji. Mimo wszystko unikaj wypowiedzi „nie ufam czerwonym magom...”, gdyż to spowoduje utratę 6 punktów więzi z tą osobą.

Po wszystkim zbadaj okolice, a szczególnie jedną z kolumn. Nie zwracaj uwagi na ostrzeżenia i dotknij jej. Twoim oczom ukaże się wizja, a ty zyskasz nieco doświadczenia. Następnie otwórz inwentarz Safiia i zabierz cenne przedmioty.

Chodzi tutaj głównie o broń jaką jest krótki miecz, ale również kuszę, łuk, bełty i strzały. Powinieneś zwrócić uwagę na trzy ostatnie pozycje w ekwipunku: torbę, spray oraz esencję – są to nowości, dzięki którym ulepszanie ekwipunku stanie się bułką z masłem.

W grze będą występować trzy rodzaje esencji: niestabilne, znakomite oraz nieskazitelne. Wszystkie są podzielone w skali 8:1, czyli osiem niestabilnych esencji można dzięki użyciu sprayu zamienić w jedną znakomitą oraz osiem esencji znakomitych w jedną nieskazitelną. Wszystko działa w obie strony i równie dobrze możesz zamienić jedną nieskazitelną esencję na osiem znakomitych.

Idąc dalej wszystkie esencje zostały podzielone na sześć grup: woda, powietrze, ziemia, ogień, dusza oraz moc. Każda z tych esencji dodaje specyficzne atrybuty do przedmiotów. Cały proces ulepszania jest bardzo prosty. Otwierasz torbę z zieloną otoczką, wrzucasz doń przedmiot oraz esencję. Następnie rzucasz odpowiedni czar i nadajesz nazwę nowemu przedmiotowi.

Wymagania odnośnie używania esencji:

Lvl 12 – 1 znakomita esencja	Lvl 24 – 1 nieskazitelna esencja
Lvl 15 – 2 znakomite esencje	Lvl 27 – 2 nieskazitelne esencje
Lvl 18 – 3 znakomite esencje	Lvl 30 – 3 nieskazitelne esencje
Lvl 21 – 4 znakomite esencje	

Zasada jest taka, im więcej esencji wrzucisz, tym potężniejszy będzie efekt końcowy. Jednak, aby móc wrzucić wiele esencji musisz spełniać powyższe warunki.

* w opisie znakomitych esencji znajdziesz potrzebny czar, aby proces się powiódł.

Na początek proponuje wypróbować ten nowy rodzaj ulepszeń. W ekwipunku Safiya, otwórz torbę i wrzuć doń krótki miecz oraz znakomitą esencję wody. Teraz rzuć czar Burza Lodu na torbę. Nazwij nowy przedmiot. Właśnie stworzyłeś krótki miecz z dodatkowymi obrażeniami od zimna 1d6.

Muszę tutaj dodać, iż tego rodzaju ulepszeń nie można stosować na artefaktach. Jedynie na podstawowym wyposażeniu, ale za to możesz stosować licznych ulepszeń na jednym przedmiocie. Nie jesteś tutaj ograniczony tylko do jednego ulepszenia na przedmiot. Niestety efekty ulepszeń nie kumulują się. Innymi słowy, gdybyś wziął swój nowy miecz i powtórzył proces z esencją wody, to nic w ten sposób nie osiągniesz.

Jednak, gdybyś wrzucił dwie esencje wody, to wtedy efekt zadziała i obrażenia się zwiększą. Dodatkowo zawsze możesz wziąć esencję z innej grupy, dajmy na to ognia, w takim przypadku twoja broń będzie zdawać dodatkowe obrażenia od zimna oraz od ognia. Możesz tak robić z każdą grupą esencji.

D o l n y K u r h a n



Ucieczka z Kurhanu

Jak tylko ruszysz w drogę zagadnie cię Safiya. Wypytaj ją o jej towarzysza i jak cię to on zaintrygował, a wzrośnie o 6 punktów wasza więź. Spoglądając na mapkę znajdziesz jedno bardzo istotne miejsce (x). Łatwo je przegapić. Wewnątrz zwojów znajdziesz księgę, sztylet i kilka zaklęć, jednak najważniejsza jest księga:

Krucjata Zdrajcy

Po zdobyciu nowego zadania, nie pozostaje nic więcej jak udać się do wyjścia (w)