

Neverwinter Nights 2: Wrota Zachodu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights 2: Wrota Zachodu

autor: Karol „Karolus” Wilczek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Ossian Studios, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CD Projekt.
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	3
Legenda	4
Jak grać?	4
Towarzysze	5
Rinara	5
Mantides	8
Charissa	10
Rozmowy między towarzyszami	13
Arena	14
Pojedynki indywidualne	14
Pojedynki drużynowe	17
Zadania główne	19
Hebanowe Pazury	19
Kościół Lathandera	24
Wspólne	28
Ścieżka zła	37
Ścieżka dobra	39
Zadania poboczne	43
Zakole Portowe	43
Trójkątny Targ	45
Dzielnica Areny	54
Po zadaniu: Niespodziewana wiadomość	57
Po powrocie z „Mrocznej Dalii”	61
Lokacje	65
Zakole Portowe	65
Trójkątny Targ	67
Dzielnica Areny	69
Podgrodzie	70

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Witam w poradniku do gry *Neverwinter Nights 2: Wrota Zachodu*. Tekst podzielony jest na kilka działów:

Jak grać – Kilka ogólnych wskazówek.

Towarzysze – Opis dostępnych kompanów oraz zadań wiążących się bezpośrednio z nimi.

Arena – Dane dotyczące wszystkich walk na Arenie.

Zadania główne i poboczne – Opis zadań, krok po kroku.

Lokacje – Mapy wraz z opisem.

Zapraszam do szukania odpowiedzi i mam nadzieję, że niniejszy poradnik okaże się użyteczny.

Karol „Karolus” Wilczek

Legenda

Kolor brązowy – Oznacza zadanie np. **zadanie: Narodziny Gwiazdy**.

Kolor zielony – Oznacza osobę lub stworzenie np. **Okuzo** lub **wampir**.

Kolor niebieski – Oznacza miejsce np. **tawerna „Podbite Oko”**.

Kolor pomarańczowy – Oznacza przedmiot np. **Miecz Dwuręczny +1**.

Symbol **\$** - Oznacza złoto np. **200 \$**, to 200 sztuk złota.

PD – Skrót od Punkty Doświadczenia.

Jak grać?

W tym dziale umieściłem kilka ogólnych, luźnych rad, które mogą ułatwić Ci grę.

1. Jak najczęściej wciskaj klawisz „Z” – pokazuje przedmioty, z którymi można coś zrobić.
2. Mniej więcej w połowie gry będziesz musiał wydać 40 000 \$. Pamiętaj więc, żeby oszczędzać.
3. W Twojej drużynie znajdzie się wojownik, złodziej i kleryk. Warto swojego bohatera stworzyć jako maga, który idealnie uzupełni skład grupy.
4. Często odpoczywaj. Możesz to robić w prawie każdej lokacji.
5. Jak najczęściej zapisuj grę i rób to na przynajmniej kilku slotach pamięci.
6. Przed trudną walką rzuć na siebie i towarzyszy zaklęcia ochronne i rozdaj mikstury lecznicze.
7. Podczas trudnej walki często zatrzymuj grę, aby lepiej kontrolować swoich bohaterów.
8. Jeżeli jakichś drzwi nie da się otworzyć, zostaw je w spokoju. Widocznie są związane z danym zadaniem i dopiero wtedy zostaną otwarte.

Towarzysze

R i n a r a

Dołącz do Ciebie na samym początku gry, po wyjściu z ładowni na pokład statku.

- **Poziom:** 8
- **Rasa:** Półelf
- **Klasa:** Łotrzyk
- **Charakter:** Neutralny zły
- **Atrybuty:** Siła 12 / Zręczność 18 / Kondycja 14 / Inteligencja 13 / Mądrość 10 / Charyzma 13
- **Rozwinięte umiejętności:** Blef +6, Cichy Chód +14, Dyplomacja +6, Koncentracja +7, Otwieranie Zamków +11, Prowokacja +12, Przeszukiwanie +8, Przewrót +12, Rzemiosło: Broń +12, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +14, Unieszkodliwianie Urządzeń +8, Używanie Magicznych Urządzeń +6, Wycena +7

Zadanie: Fortuna Rinary

Otrzymano: Od Rinary, po tym jak na początku gry zabije Fulgrima.

Krok 1: Mniej więcej przed wykonaniem **zadania: Znaleźć Statek** lub po nim, kiedy będziesz przebywał w **Dzielnicy Areny**, odezwie się do Ciebie **Rinara**. Zdradzi Ci, że w jednej z krypt ma ukrytą sporą ilość pieniędzy i podzieli się z Tobą łupem o ile pomożesz jej go stamtąd zabrać.

Krok 2: Udaj się do **mauzoleum rodziny Vhammos**. Do środka wejdiesz tylko Ty z **Rinara**, więc dobrze się przygotuj.

Krok 3:

Mauzoleum Vhammosów



1. Wejście
2. Kosz – **Świeże bandaże**.
3. Pierwsze spotkanie z nieumarłymi.
4. Drugie spotkanie z nieumarłymi.
5. Trzecie spotkanie z nieumarłymi.
6. Sarkofag – Tutaj są ukryte pieniądze Rinary.
7. **Płyn konserwujący**
8. Sarkofag dziewczynki

Na początku wejdź do pomieszczenia na prawo i zabierz stamtąd **świeże bandażę mumii**. Idź w głąb mauzoleum. Po drodze zostaniesz trzy razy zaatakowany przez **nieumarłą rodzinę**.

Krok 4:



W mauzoleum znajdziesz świeże bandażę i płyn konserwujący.



Użyj tych przedmiotów na ciele dziewczynki pochowanej w jednym z sarkofagów. Uspokoi to ducha Greely.

W ostatnim pomieszczeniu **Rinara** zabierze z sarkofagu ukryte pieniądze i wręczy Ci **1000 \$**. Weź jeszcze **płyn konserwujący** i w drodze do wyjścia wejdź do pomieszczenia z kolejnym sarkofagiem. W środku leży ciało **młodej dziewczyny**. Zastąp **stare bandażę nowymi** i polej je **płynem balsamującym**. Dzięki temu **duch Greely** zazna spokoju.

Krok 5: Możesz już wyjść z mauzoleum. Na zewnątrz czeka na Ciebie **Viglor** – były towarzysz **Rinary** wraz z kilkoma **oprychami**. Rozmowa skończy się walką, po której **Rinara** wręczy Ci **3000 \$**. Zabierz jeszcze ekwipunek **Viglora** – **396 \$**; **Karawasze Jatki** [Premia do umiejętności: Zastraszanie +3; Premia za ulepszenie: Siła +3]; **Długi Miecz +2 Angurvadal** [Premia do obrażeń: Ogień 1k6]; **Mała Pułapka Kwasowa**.